GAME BOY ADVANCE™

AGB-APCP-UKV

PAC-MAN COLLECTION™

namco®

Instruction Booklet

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

Game Boy Advance Game Pak conforms to:

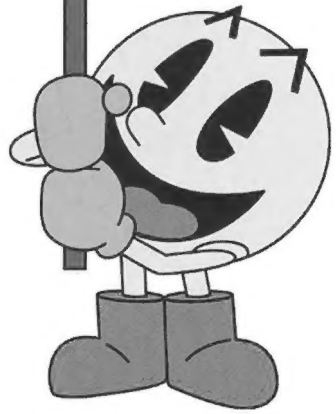
– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

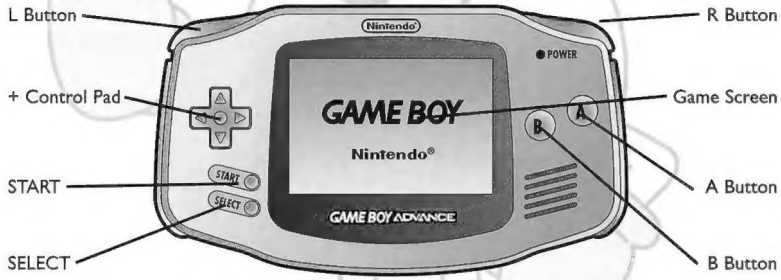
CONTENTS

PAC-MAN ARRANGEMENT 6
PAC-MAN 10
PAC-ATTACK 13
PAC-MANIA 17



GETTING STARTED

1. Plug the PAC-MAN COLLECTION™ Game Pak into your Game Boy Advance™.



2. Turn on your Game Boy Advance™. In a few moments, the main Title Screen appears.

TITLE SCREEN - When the **A Button** or **START** is pressed, the Main Menu appears.

MAIN MENU

Controls on the Main Menu:

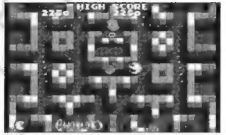
- You can select a game by pressing the ◀ or ▶ on the **+ Control Pad.** The games available are:

1. Pac-Man Arrangement
2. Pac-Man
3. Pac-Attack
4. Pac-Mania

- Pressing the **A Button** starts the selected game and displays its Title Screen.

How to Play the Game - The purpose of the game is to have Pac-Man chomp all the Pac-Dots from each maze while avoiding the attacks of the four ghosts. When all the Pac-Dots are eaten up you can proceed to the next round. Defeat the Final Boss and you win the game.

Rules



- If you touch a ghost, Pac-Man will lose one life.
- The game is over when all lives are lost.
- An extra life is awarded by scoring 40,000 points. (This value is set in the initial setting and it can be changed with the Bonus Option.)

Power Pellets - Chomp down on a power pellet and Pac-Man will have the power to eat ghosts. When a power pellet is eaten, the ghosts change to a dark blue color for a short time. The ghosts start flashing before they turn back to their normal color, so watch out! After a ghost has been eaten, its eyes return to the Ghost Home and the ghost is regenerated. The more ghosts Pac-Man eats in succession, the more points they are worth.

Fruit - Fruit appears twice in each maze. Munch these for bonus points. The more mazes you complete, the more the fruit is worth.

Warp Tunnels - Go through these tunnels and you'll shoot out on the other side of the maze. Use them to slow down a ghost that's hot on your tail.

Pac-Dash Arrows - Gobble up one of these arrows and Pac-Man gets a huge burst of speed in the direction indicated.

Warp Gate - Go through a gate and Pac-Man is shot to the opposite gate of the same color. These gates can also be used for quick getaways.

Large Ghosts - The large ghosts were given special abilities to catch Pac-Man, so watch out! Some large ghosts can rush like a bull, jump across the maze like a rabbit or even be in two places at the same time.

Power Ups - These items can be used to help Pac-Man advance to the next maze.

Brown Sack..... Holds the ghosts for a short period of time.
Magic Wand..... Turns all the ghosts into presents.
Pink Power Up..... Traps ghosts in a brown sack.
Blue Power Up..... Allows Pac-Man to be in two places at the same time.
Red Power Up..... Gives Pac-Man a speed boost.
Orange Power Up.....Can be eaten for extra points.

How to use the Controller:

START GAME: Press the **A Button**.

• Before the game begins, you can press **START** to bring up the Pac-Man Arrangement Options.
You have the following options:

Continue - This will return you to game play.

Settings - This screen allows you to change the following settings:

Difficulty - Choose to play the game on: Easy, Normal, Hard, Very Hard or Ultra Hard.
Lives - Choose to start with 2, 3, 4, 5 or 6 lives.
Bonus -Sets the point value that must be reached to earn an extra life.

1. 40,000 points and 100,000 points
2. 40,000 points only
3. None

Tips - This option opens up a list of tips for Pac-Man Arrangement. Scroll through by pressing ◀ or ▶ on the **+ Control Pad**. This option can be exited by pressing the **B Button** at any time or by highlighting **Done** and pressing the **A Button**.

Main Menu - This option allows you to return to the Main Menu by pressing the **A Button** while this option is highlighted.

• During game play the **+ Control Pad** controls the movements of Pac-Man.

• During game play, hold the **L Button** to view the map's top half. Hold the **R Button** to view the map's bottom half.

• To Pause during the game, press **START**. This will bring up the Pause Options where you will have the following choices:

Continue
Quit Game
Main Menu

PAC-MAN

How to Play the Game - The purpose of the game is to eat all the Pac-Dots from each maze while avoiding the attacks of the four ghosts. When all the Pac-Dots are eaten up you can proceed to the next round.

Rules

- If you touch a ghost, Pac-Man will lose one life.
- The game is over when all the lives are lost.
- An extra life is awarded by scoring 10,000 points. (This value is set in the initial setting and can be changed with the Bonus Option.)

Power Pellets - Chomp down on a power pellet and Pac-Man will have the power to eat ghosts. When a power pellet is eaten, the ghosts change to a dark-blue color for a short time. The ghosts will start flashing before they turn back to their normal color, so watch out! After a ghost has been eaten, its eyes return back to the Ghost Home and the ghost is regenerated. The more ghosts you eat in succession, the more points they are worth.

Fruit - Fruit appears twice in each maze. Munch these for bonus points. The more mazes you complete, the more the fruit is worth.

Warp Tunnels - Go through these tunnels and you'll shoot out on the other side of the maze. Use them to slow down a ghost that's hot on your tail.

How to use the Controller:

START GAME: Press the **A Button** to play in Full Screen Mode. Press the **B Button** to play in Scroll Mode.

- Before the game begins, you can press **START** to bring up the Pac-Man Options. You have the following options:

Continue - This will return you to game play.

Settings - This screen allows you to change the following settings:

Lives - Choose to start with 1, 2, 3 or 5 lives.
Bonus -Sets the point value that must be reached to earn an extra life.

1. 10,000 points
2. 15,000 points
3. 20,000 points
4. None

Tips - This option opens up a list of tips for Pac-Man. You can scroll through by pressing ◀ or ▶ on the **+ Control Pad**. This option can be exited by pressing the **B Button** at any time or by highlighting **Done** and pressing the **A Button**.

Main Menu - This option allows you to return to the Main Menu by pressing the **A Button** while this option is highlighted.

- During game play the **+ Control Pad** will control the movements of Pac-Man.
- During game play in Scroll Mode, hold the **L Button** to view the map's top half. Hold the **R Button** to view the map's bottom half.
- To Pause during the game, press **START**. This will bring up the Pause Options where you will have the following choices:

  Continue
  Quit Game
  Main Menu

How to Play the Game - Blocks fall from the top of the play screen. Twist and turn the blocks to line them up from left to right. When you fill up a line of blocks, they vanish. Oh, but nasty ghosts keep popping up to wreck the lines! You have to line them up too. Then your old friend Pac-Man pops in for some ghostly gobbling. Put him in the right place and he'll chomp ghosts 'til there aren't any more or he hits a block.

Normal Mode
This mode features you, Pac-Man and an occasional Fairy against the ghosts and an endless flock of falling blocks. Choose between Easy, Normal, Hard and Hyper difficulty levels.

Sneak Preview - This box lets you look ahead to see the upcoming cluster containing blocks, ghosts, Fairies and Pac-Man.

Fairy Meter - Each time Pac-Man chomps a ghost a bit of gold dust goes into the Fairy Meter. When it's filled, a Fairy appears in the Sneak Preview box (this doesn't occur on the Easy level). When the Fairy appears, press the **+ Control Pad** to move the Fairy. When she stops, she throws a spell that knocks off all the ghosts below it!

Score - Your score so far.

Level - Your current speed level.

Fairies - You have more help in this game than just a voracious Pac-Man.

Puzzle Mode

Puzzle Mode is 100 stages of Pac-Attack madness. Complete a stage and you get a Password. The next time you play, the Password lets you continue from a previous game position so you don't have to start all over again. Choose Password on the Puzzle Prompt to input a password. In Puzzle Mode, you can turn Pac-Man ◀ or ▶ with the **L Button** or **R Button**.

Next - Lets you look ahead to see the upcoming cluster of blocks, ghosts, and Pac-Man.

Rest - Keeps track of how many more times Pac-Man will appear in the stage.

Stage - Shows the current Puzzle stage.

Password - Shows the Password for the stage.

Appendix for Puzzle Mode - Appendix lets you play Puzzle Mode with Pac-Man appearing less often but the clusters are consistent rather than random. To play Appendix, highlight Puzzle, hold ▶ on the **+ Control Pad**, and press the **A Button**. The Appendix graphic will appear.

How to use the Controller:

START GAME: Press the **A Button**.

- Before the game begins, you can press **START** to bring up the Pac-Attack Options. The following options appear:

Continue - This will return you to game play.

Tips - This opens up a list of tips for Pac-Attack. Scroll through by pressing ◀ or ▶ on the **+ Control Pad**. This option can be exited by pressing the **B Button** at any time or by highlighting **Done** and pressing the **A Button**.

Main Menu - Allows you to return to the Main Menu by pressing the **A Button** while this option is highlighted.

- During game play, press ◀ or ▶ on the **+ Control Pad** to move block clusters.
- Press ▼ on the **+ Control Pad** to slide block clusters down quickly.
- The **A Button** rotates block clusters clockwise.
- The **B Button** rotates block clusters counter-clockwise.
- The **L Button** and **R Button** make Pac-Man face ◀ or ▶ in Puzzle Mode.
- To Pause during the game, press **START**. This will bring up the Pause Options where you will have the following choices:

  Continue
  Quit Game
  Main Menu

How to Play the Game - Move Pac-Man around the maze, avoiding ghosts and eating all Pac-Dots. Munch all the Pac-Dots, and you clear the round. The secret to winning is wise use of jumping and munching the power pellets.

Rules

- If you touch a ghost, Pac-Man will lose one life.
- The game is over when all lives are lost.
- At 100,000 points Pac-Man receives an extra life. (This value is set in the initial setting and can be changed with the Bonus option.)

Power Pellets - Chomp down on a power pellet and Pac-Man will have the power to eat ghosts. When a power pellet is eaten, the ghosts change to a dark blue color for a short time. The ghosts start flashing before they turn back to their normal color, so watch out! After a ghost has been eaten, its eyes return to the Ghost Home and the ghost is regenerated. The more ghosts Pac-Man eats in succession, the more points they are worth.

Fruit - Fruit appears in each maze. Munch these for bonus points. The more mazes you complete, the more the fruit is worth.

One-Way Areas - Each round has one-way areas where ghosts never come from. Learn the patterns so you can find the shortcuts.

How to use the Controller:

START GAME: Press the **A Button**.

- Before the game begins, you can press **START** to bring up the Pac-Mania Options. You have the following options:

Continue - This will return you to game play.

Settings - This screen allows you to change the following settings:

Difficulty - Choose to play the game on: Easy, Normal, Hard or Very Hard.
Lives - Choose to start with 1, 2, 3, 4 or 5 lives.
Bonus - Sets the point value that must be reached to earn an extra life.

1. 50,000 points
2. 100,000 points
3. 150,000 points
4. None

Game End - Sets when the game should end: 23rd Round, 11th Round, or Endless.

Tips - This option opens up a list of tips for Pac-Mania. Scroll through by pressing ◀ or ▶ on the **+ Control Pad**. This option can be exited by pressing the **B Button** at any time or by highlighting **Done** and pressing the **A Button**.

Main Menu - This option allows you to return to the Main Menu by pressing the **A Button** while this option is highlighted.

- During game play the **+ Control Pad** controls the movements of Pac-Man.
- During game play, press the **A** or **B Button** to jump. Pac-Man can jump over ghosts, but be careful, there are ghosts out there that can jump too!
- To Pause during the game, press **START**. This will bring up the Pause Options where you'll have the following choices:

  Continue
  Quit Game
  Main Menu

CREDITS...

Published by: *Namco Hometek Inc*
Developed by: *Mass Media*

Producer: *Mike Lescault*
Associate Producer: *Jon Kromrey*
Product Marketing Manager: *Jim Atkiss*

Quality Assurance Manager: *Brian Schorr*
Quality Assurance: *Dae Kim, Adrian Escultura, Eric Van Pelt, Ryan Chennault*
Package and Manual Design: *Price Design Team*

Special Thanks:
Yoshi Homma, Jesse Taylor, Dai Matsumoto, Berry Kane, Yas Noguchi, Roman Scharnberg

Special Thanks to Namco Ltd:
Masaya Nakamura
Shigeru Yokoyama
Takefumi Hyodo

Mass Media
Executive Producer: *David Todd*
Producer: *Bernie Whang*
Programming: *Robert Toone, Andy Green, Bob Hickman and Colby Koch*
Shell Programmer: *Nigel Spencer*
Lead Artist: *Robin Karlsson*
Software Tools Guru: *Ken Jordan*
Additional Tools: *Dan Pinal*
Music: *Jim Andron*
Additional Artwork/SFX Conversion: *Bernie Whang*
Pac-Man Arrangement/SFX Conversion: *Andrew Burg*
Interactive Studio Management: *Bob Jacob, Clyde Grossman and Stewart Kosoy*
Testing: *Donald Mendoza*

Special Thanks: *Charlene Bohnhoff*

NOTES

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality™

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:

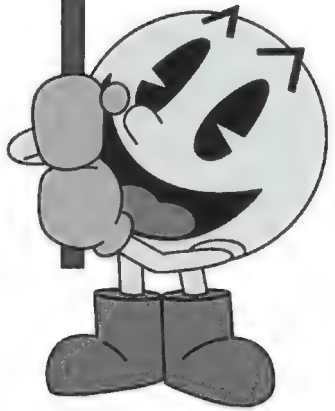
– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

CONTENTS

PAC-MAN ARRANGEMENT 6
PAC-MAN 10
PAC ATTACK 13
PAC ATTACK 17



SPIELSTART

1. Stecke das Spielmodul von PAC-MAN COLLECTION™ mit dem Label nach außen fest in den Spieleschacht des Game Boy Advance™.

2. Schalte den Game Boy Advance™ jetzt ein. Nach wenigen Augenblicken erscheint der Startbildschirm.

STARTBILDSCHIRM – Wenn du den **A-Knopf** oder auf **START** drückst, erscheint das Hauptmenü.

Main Menu (Hauptmenü)
Steuerung im Hauptmenü:

- Wenn du Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz drückst, kannst du ein Spiel auswählen. Zur Auswahl stehen:

  1. Pac-Man Arrangement
  2. Pac-Man
  3. Pac-Attack
  4. Pac-Mania

- Drückst du den A-Knopf, wird das gewählte Spiel gestartet und der entsprechende Titelbildschirm erscheint.

Ziel des Spiels – Pac-Man muss alle Pac-Punkte in den Labyrinthen aufessen und dabei den vier Geistern ausweichen. Sind alle Pac-Punkte gegessen, schreitest du zum nächsten Level voran. Wenn du den Endgegner besiegt hast, hast du das Spiel gewonnen.

Spielregeln

- Schnappt dich ein Geist, verliert Pac-Man ein Leben.
- Das Spiel ist aus, wenn alle Leben verloren sind.
- Bei 40.000 Punkten erhältst du ein Extraleben. Dieser Wert kann ist die Standardeinstellung und kann unter "Bonus Option" (Bonus-Optionen) eingestellt werden.

Power Pellets (Energiekugeln) – Wenn er eine Energiekugel isst, wird Pac-Man so stark, dass er sogar die Geister aufessen kann. Sobald er eine Energiekugel geschluckt hat, werden die Geister vorrübergehend dunkelblau. Sie beginnen zu blinken, bevor sie wieder ihre normale Farbe annehmen, pass also auf! Wird ein Geist gegessen, wandern seine Augen ins Geisterhaus und der Geist entsteht neu. Je mehr Geister er hintereinander aufisst, desto mehr Punkte gibt es pro Geist.

Fruit (Obst) – In jedem Labyrinth erscheint zweimal Obst. Wenn du es isst, gibt es Bonuspunkte. Je mehr Labyrinthe du schaffst, desto mehr Punkte ist das Obst wert.

Warp Tunnels (Warptunnel) – Wenn du in einen dieser Tunnel gehst, tauchst du sofort auf der anderen Seite des Labyrinths wieder auf. Damit kann man gut Geister loswerden, die einem dicht auf den Fersen sind.

Pac-Dash Arrows (Pac-Beschleunigerpfeile) – Wenn du einen davon aufisst, flitzt Pac-Man mit einem Mordszahn in die angezeigte Richtung.

Warp gate (Warptor) – Geht Pac-Man durch eines dieser Tore, kommt er sofort am anderen Tor der gleichen Farbe wieder heraus. Mit diesen Toren kann er schnell entkommen.

Large Ghosts (Riesengeister) – Die Riesengeister haben besondere Fähigkeiten, mit denen sie Pac-Man fangen können, pass also gut auf! Manche Riesengeister stürmen los wie ein wilder Stier, andere springen wie ein Hase im Labyrinth herum, manche sind sogar an zwei Stellen gleichzeitig.

Power Ups – Diese Gegenstände helfen Pac-Man bei der Bewältigung des Labyrinths.

Brown Sack (Brauner Sack)	Lähmt Geister für kurze Zeit.
Magic Wand (Zauberstab)	Verwandelt alle Geister in Geschenke.
Pink Power Up (Rosa Power-Up)	Fängt Geister in einem braunen Sack.
Blue Power Up (Blaues Power-Up)	Damit kann Pac-Man an zwei Stellen zugleich sein.
Red Power Up (Rotes Power-Up)	Es macht Pac-Man schneller.
Orange Power Up (Oranges Power-Up)	Wenn du es isst, bekommst du Extrapunkte.

Spielsteuerung:

Start game (Spiel starten): Drücke den **A-Knopf.**

- Bevor das Spiel beginnt, kannst du die Optionen von Pac-Man Arrangement aufrufen, indem du auf START drückst.
  Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

Continue (Weiter) – Damit gelangst du zurück zum Spiel.

Settings (Einstellungen) – Von hier aus kannst du folgende Einstellungen ändern:

Difficulty (Schwierigkeitsgrad) – Zur Auswahl stehen: "Easy" (Leicht), "Normal", "Hard" Schwer), "Very Hard" (Sehr schwer) oder "Ultra Hard" (Extrem schwer).

Lives (Leben) – Wähle, ob du mit 2, 3, 4, 5 oder 6 Leben starten willst.
Bonus – Hier stellst du ein, wie viele Punkte du erreichen musst, um ein Extraleben zu bekommen.

1. Bei 40.000 und 100.000 Punkten
2. Nur bei 40.000 Punkten
3. Kein Extraleben

Done (Fertig) – Damit kehrst du zum Optionsbildschirm zurück.

Tips (Tipps) – Mit dieser Option kannst du eine Liste mit Tipps zu Pac-Man Arrangement aufrufen. Mit Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz scrollst du durch die Liste. Um sie zu verlassen, drücke den B-Knopf oder markiere die Option "Done" (Fertig) und drücke dann den A-Knopf.

Tipp 1: Iss keine Energiekugeln, solange die Geister noch im Geisterhaus sind. Sie werden sonst nicht verwundbar.

Tipp 2: Wenn die Pac-Punkte groß sind, wirst du etwas langsamer, wenn du sie isst.

Tipp 3: Wenn Kinky (der Geist mit der Brille) dunkelblau ist, mampfe ihn auf, dann werden alle anderen Geister verwundbar.

Tipp 4: Setze die Pac-Beschleunigerpfeile ein, nachdem du eine Energiekugel

gegessen hast. So kannst du die Geister aufessen, anstatt sie zu betäuben. Du kannst beim Beschleunigen auch Haken schlagen.

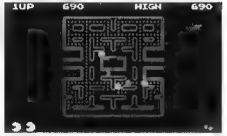
Main Menu (Hauptmenü) – Wenn du diese **Option** markierst und den A-Knopf drückst, gelangst du zurück zum Hauptmenü.

- Im Spiel steuerst du Pac-Man mit dem Steuerkreuz.
- Während des Spiels kannst du mit der **L-Taste** die obere Hälfte des Levels ansehen, mit der **R-Taste** siehst du die untere Hälfte.
- Drücke **START**, um das Spiel zu pausieren. Du hast die Auswahl aus folgenden "Pause Options" (Pause-Optionen):

  Continue (Weiter)
  Quit Game (Spiel beenden)
  Main Menu (Hauptmenü)

PAC-MAN

Ziel des Spiels – Pac-Man muss alle Pac-Punkte in den Labyrinthen aufessen und dabei den vier Geistern ausweichen. Sind alle Pac-Punkte gegessen, schreitest du zum nächsten Level voran. Wenn du den Endgegner besiegt hast, hast du das Spiel gewonnen.



Spielregeln

- Schnappt dich ein Geist, verliert Pac-Man ein Leben.
- Das Spiel ist aus, wenn alle Leben verloren sind.
- Alle 10.000 Punkte erhältst du ein Extraleben. Dieser Wert kann ist die Standardeinstellung und kann unter "Bonus Option" (Bonus-Optionen) im Menü "Settings" (Einstellungen) eingestellt werden.

Power Pellets (Energiekugeln) – Wenn er eine Energiekugel isst, wird Pac-Man so stark, dass er sogar die Geister aufessen kann. Sobald er eine Energiekugel geschluckt hat, werden die Geister vorrübergehend dunkelblau. Sie beginnen zu blinken, bevor sie wieder ihre normale Farbe annehmen, pass also auf! Wird ein Geist gegessen, wandern seine Augen ins Geisterhaus und der Geist entsteht neu. Je mehr Geister er hintereinander aufisst, desto mehr Punkte gibt es pro Geist.

Fruit (Obst) – In jedem Labyrinth erscheint zweimal Obst. Wenn du es isst, gibt es Bonuspunkte. Je mehr Labyrinthe du schaffst, desto mehr Punkte ist das Obst wert.

Warp Tunnels (Warptunnel) – Wenn du in einen dieser Tunnel gehst, tauchst du sofort auf der anderen Seite des Labyrinths wieder auf. Damit kann man gut Geister loswerden, die einem dicht auf den Fersen sind.

Spielsteuerung:

Start Game (Spiel starten): Drücke den A-Knopf um im "Full Screen Mode" (Vollbildmodus) zu spielen, oder den B-Knopf um im "Scroll Mode" (Scroll-Modus) zu spielen.

- Bevor das Spiel beginnt, kannst du die Optionen von Pac-Man aufrufen, indem du auf **START** drückst.
  Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

Continue (Weiter) – Damit gelangst du zurück zum Spiel.

Settings (Einstellungen) – Von hier aus kannst du folgende Einstellungen ändern:

Lives (Leben) – Wähle, ob du mit 1, 2, 3 oder 5 Leben starten willst.
Bonus – Hier stellst du ein, wie viele Punkte du erreichen musst, um ein Extraleben zu bekommen.

1. Bei 10.000 Punkten
2. Bei 15.000 Punkten
3. Bei 20.000 Punkten
4. Kein Extraleben

Done (Fertig) – Damit kehrst du zum Optionsbildschirm zurück.

Tips (Tipps) – Mit dieser Option kannst du eine Liste mit Tipps zu Pac-Man aufrufen. Mit Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz scrollst du durch die Liste. Um sie zu verlassen, drücke den **B-Knopf** oder markiere die Option "**Done**" (Fertig) und drücke dann den **A-Knopf**.

Tipp 1: Pass auf Pinky auf! Blinky jagd dich, Pinky ist hinterhältig, Inky erschreckt leicht und Clyde ist nicht besonders clever.

Tipp 2: Nutze die Einbahnstraßen in der Nähe des Geisterhauses. Geister können nur in eine Richtung hindurch. Setze das geschickt ein!

Tipp 3: Pac-Man kann schneller wenden, wenn Geister in seiner Nähe sind. Er ist schneller, wenn keine Pac-Punkte auf dem Weg liegen. Setze das zu deinem Vorteil ein.

Tipp 4: Wenn Pac-Man eine bestimmte Anzahl an Pac-Punkten gemampft hat, erscheint Obst. Iss es auf, und du bekommst Bonuspunkte.

Tipp 5. Mit den Energiekugeln kann Pac-Man die Geister fressen. Er ist auch schneller, solange die Geister blau sind.

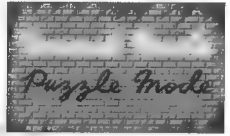
Main Menu (Hauptmenü) – Wenn du diese Option markierst und den A-Knopf drückst, gelangst du zurück zum Hauptmenü.

- Im Spiel steuerst du Pac-Man mit dem Steuerkreuz
- Spielst du im Scroll-Modus kannst du mit der L-Taste die obere Hälfte des Levels ansehen, mit der R-Taste siehst du die untere Hälfte.
- Drücke **START**, um das Spiel zu pausieren. Du hast die Auswahl aus folgenden "Pause Options" (Pause-Optionen):

  Continue (Weiter)
  Quit Game (Spiel beenden)
  Main Menu (Hauptmenü)

Ziel des Spiels – Vom oberen Bildschirmrand fallen Blöcke herab. Du musst sie drehen und von links nach rechts aufreihen. Ist eine Reihe mit Blöcken komplett, so verschwindet sie. Ach ja, natürlich tauchen ständig diese lästigen Geister auf und ruinieren die Reihen! Du musst auch sie in eine Reihe bringen, denn dann kommt der gute alte Pac-Man mit seinem Riesenhunger auf Geister. Bring ihn an die richtige Stelle, und er isst solange Geister bis keine mehr da sind, oder bis er auf einen Block trifft.

Normal Mode (Normaler Modus)
Im normalen Modus trittst du gemeinsam mit Pac-Man und ab und zu auch mit ein paar Feen gegen die Geister und eine schier endlose Masse von fallenden Blöcken an. Du hast die Wahl zwischen den Schwierigkeitsgraden "Easy" (Leicht), "Normal", "Hard" (Schwer) und "Hyper" (Extrem Schwer).



Sneak Preview – (Vorschau) In diesem Kästchen siehst du, ob Pac-Man, Geister, Feen und welche Blöcke als nächstes kommen.

Fairy Meter (Feenanzeige) – Jedes Mal, wenn Pac-Man einen Geist mampft, kommt etwas Goldstaub in die Feenanzeige. Wenn Sie voll ist, erscheint eine Fee in der Vorschaubox. Sobald sie erscheint, kannst du die Fee mit dem Steuerkreuz lenken. Wenn sie anhält, spricht sie einen Zauber aus, der alle Geister unter ihr verschwinden lässt!

Score (Punkte) – Deine aktuelle Punktzahl.

Level (Stufe) – Die aktuelle Geschwindigkeitsstufe.

Fairies (Feen) – In diesem Spiel unterstützt dich nicht nur der gefräßige Pac-Man.

Puzzle Mode (Puzzle-Modus)

Der Puzzle-Modus besteht aus 100 Leveln Pac-Attack-Wahnsinn. Wenn du einen Level schaffst, bekommst du ein Passwort. Wenn du das nächste Mal spielst, kannst du mit dem Passwort an der entsprechenden Stelle fortfahren und musst nicht noch einmal von vorne beginnen. Wähle im Puzzle-Bildschirm "Password" (Passwort), um es einzugeben. Im Puzzle-Modus kannst du Pac-Man mit den **Tasten L** und **R** nach links und rechts lenken.

Next (Vorschau) – Hiermit blickst du nach oben, um zu sehen, ob Geister, Pac-Man bzw. welche Blöcke nächstes kommen.

Rest – Hier siehst du, wie oft Pac-Man im Level noch auftauchen wird.

Stage (Level) – Zeigt den aktuellen Level an.

Password (Passwort) – Zeigt das Passwort für diesen Level.

Appendix im Puzzle-Modus – In der Variante Appendix kannst du den Puzzle-Modus spielen, wobei Pac-Man zwar seltener kommt, wobei aber auch die Blöcke ähnlicher aussehen. Um Appendix zu spielen, markiere Puzzle, halte Rechts auf dem Steuerkreuz und drücke den A-Knopf, worauf die Appendix-Grafik erscheint.

Spielsteuerung:

Start Game (Spiel starten): Drücke den A-Knopf.

- Bevor das Spiel beginnt, kannst du die "Pac-Attack Options" (Optionen von Pac-Attack) aufrufen, indem du auf START drückst.
  Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

Continue (Weiter) – Damit gelangst du zurück zum Spiel.

Tips (Tipps) – Mit dieser Option kannst du eine Liste mit Tipps zu Pac-Attack aufrufen. Mit Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz scrollst du durch die Liste. Um sie zu verlassen, drücke den **B-Knopf** oder markiere die Option "**Done**" (Fertig) und drücke dann den **A-Knopf**.

Tipp 1: Wenn du Blöcke fallen lässt, bekommst du Extrapunkte.

Tipp 2: Behalte im Auge, welche Gruppe Blöcke als nächstes kommt. Lege den aktuellen Block erst ab, wenn du weißt, wohin du den nächsten legen kannst.

Tipp 3. Wenn du siehst, dass Pac-Man in der nächsten Gruppe dabei ist, achte darauf, in welche Richtung er blickt. Er wird in dieselbe Richtung laufen, wenn er herunterfällt.

Tipp 4. Versuche, die Geister waagerecht oder senkrecht aufzureihen, damit Pac-Man möglichst viele auf einmal fressen kann.

Tipp 5: Im Puzzle-Modus kannst du Pac-Man nach links oder rechts blicken lassen. Er wird sich in die entsprechende Richtung bewegen, wenn er herunterfällt.

Tipp 6: Denke daran, dass dir im Puzzle-Modus nur eine bestimmte Anzahl an Pacs zur Verfügung stehen. Wenn du alle verbraucht hast, und immer noch Geister übrig sind, ist das Spiel zu Ende.

Tipp 7: Wenn du versehentlich einen Geist mit einem Block verdeckt hast, dann gib nicht gleich auf. Versuche, nicht noch mehr Blöcke darauf zu stapeln, dann erwischt Pac-Man ihn vielleicht doch noch.

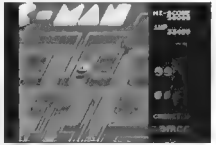
Main Menu (Hauptmenü) – Wenn du diese Option markierst und den **A-Knopf** drückst, gelangst du zurück zum Hauptmenü.

- Im Spiel kannst du die Blöcke mit Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz bewegen.
- Wenn du Unten auf dem Steuerkreuz drückst, kannst du Blöcke schneller fallen lassen.
- Mit dem **A-Knopf** drehst du Blöcke im Uhrzeigersinn.
- Mit dem **B-Knopf** drehst du Blöcke entgegen dem Uhrzeigersinn.
- Mit den **Tasten L** und **R** richtest du Pac-Man im Puzzle-Modus nach Links oder Rechts aus.
- Drücke **START**, um das Spiel zu pausieren. Du hast die Auswahl aus folgenden "Pause Options" (Pause-Optionen):

Continue (Weiter)
Quit Game (Spiel beenden)
Main Menu (Hauptmenü)

Ziel des Spiels - Pac-Man muss alle Pac-Punkte in den Labyrinthen aufessen und dabei den Geistern ausweichen. Wenn alle Pac-Punkte gegessen sind, ist die Runde gewonnen. Der Trick dabei ist, im richtigen Moment die Energiekugeln zu essen oder zu springen.

Spielregeln



- Schnappt dich ein Geist, verliert Pac-Man ein Leben.
- Das Spiel ist aus, wenn alle Leben verloren sind.
- Bei 100.000 Punkten erhältst du ein Extraleben. Dieser Wert kann ist die Standardeinstellung und kann unter "Bonus Option" (Bonus-Optionen) eingestellt werden.

Power Pellets (Energiekugeln) – Wenn er eine Energiekugel isst, wird Pac-Man so stark, dass er sogar die Geister aufessen kann. Sobald er eine Energiekugel geschluckt hat, werden die Geister vorrübergehend dunkelblau. Sie beginnen zu blinken, bevor sie wieder ihre normale Farbe annehmen, pass also auf! Wird ein Geist gegessen, wandern seine Augen ins Geisterhaus und der Geist entsteht neu. Je mehr Geister er hintereinander aufisst, desto mehr Punkte gibt es pro Geist.

Fruit (Obst) – In jedem Labyrinth gibt es Obst. Wenn du es isst, gibt es Bonuspunkte. Je mehr Runden du schaffst, desto mehr Punkte ist das Obst wert.

One-Way Areas (Einbahnstraßen) – In jeder Runde gibt es Einbahnstraßen, aus denen niemals Geister kommen. Merk dir ihren Verlauf, um Abkürzungen zu finden.

Spielsteuerung:
Start Game (Spiel starten): Drücke den **A-Knopf**

• Bevor das Spiel beginnt, kannst du die "Pac-Mania Options" (Optionen von Pac-Mania) aufrufen, indem du auf **START** drückst. Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

Continue (Weiter) – Damit gelangst du zurück zum Spiel.

Settings (Einstellungen) – Von hier aus kannst du folgende Einstellungen ändern:

Difficulty (Schwierigkeitsgrad) – Zur Auswahl stehen: "2Easy" (Leicht), "Normal", "Hard" (Schwer) oder "Very Hard" (Sehr schwer).

Lives (Leben) – Wähle, ob du mit 1, 2, 3, 4 oder 5 Leben starten willst.

Bonus – Hier stellst du ein, wie viele Punkte du erreichen musst, um ein Extraleben zu bekommen.

1. Bei 50.000 Punkten
2. Bei 100.000 Punkten
3. Bei 150.000 Punkten
4. Kein Extraleben

Done (Fertig) – Damit kehrst du zum Optionsbildschirm zurück.

End Game (Spielende) – Hier stellst du ein, wann das Spiel zu Ende sein soll: "23rd Round" (23. Runde), "11th Round" (11. Runde) oder "Endless" (Endlos).

Tipps – Mit dieser Option kannst du eine Liste mit Tipps zu Pac-Mania aufrufen. Mit Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz scrollst du durch die Liste. Um sie zu verlassen, drücke den B-Knopf oder markiere die Option "Done" (Fertig) und drücke dann den A-Knopf.

Hauptmenü – Wenn du diese Option markierst und den A-Knopf drückst, gelangst du zurück zum Hauptmenü.

• Im Spiel steuerst du Pac-Man mit dem Steuerkreuz.

• Drücke den A-Knopf oder B-Knopf, um im Spiel zu springen. Pac-Man kann über Geister springen, aber pass auf, es gibt auch Geister, die springen können!

• Drücke **START**, um das Spiel zu pausieren. Du hast die Auswahl aus folgenden "Pause Options" (Pause-Optionen):

Continue (Weiter)
Quit Game (Spiel beenden)
Main Menu (Hauptmenü)

Tipp 1: Du kannst springen und in der Luft einen Bogen oder sogar eine Kehrtwendung machen.

Tipp 2: Wenn du bestimmte Bedingungen erfüllt hast, erscheint ein Gegenstand. Friss die Superkugeln, damit du schneller wirst. Ihre Wirkung verfliegt schnell, friss also so viele Punkte, wie du kannst.

Tipp 3: Wenn du zu lange am gleichen Ort bleibst, wird deine Sprungkraft schwächer, bis du überhaupt nicht mehr springen kannst.

Tipp 4: Da man nicht das ganze Labyrinth sehen kann, solltest du versuchen, alle Pac-Punkte im Quadranten zu mampfen, da du die letzten verbleibenden Pac-Punkte sonst schwer findest.

Tipp 5: Spring früh genug ab, wenn du über Geister springen willst. Wenn du zu spät abspringst, erwischt dich der Geist sonst noch auf dem Weg nach oben.

Tipp 6: Mit dem richtigen Timing kannst du den grünen Geist überspringen. Der graue Geist ist allerdings ein zu guter Springer, als dass du ihn überspringen könntest.

Tipp 7: In jeder Runde gibt es Einbahnstraßen, aus denen nie Geister kommen. Merk dir die Lage, dann findest du Abkürzungen, aber pass auf die Einbahn-Geister auf.

Tipp 8: Wenn du bestimmte Bedingungen erfüllst, erscheint ein Gegenstand. Die Doppel-Kugel verdoppelt die Punktzahl, die du bekommst.

Tipp 9: Wenn du gleichzeitig eine Energie-Kugel und einen Geist berührst, wirkt die Energiekugel zuerst.

CREDITS...

Published by: *Namco Hometek Inc*
Developed by: *Mass Media*

Producer: *Mike Lescault*
Associate Producer: *Jon Kromrey*
Product Marketing Manager: *Jim Atkiss*

Quality Assurance Manager: *Brian Schorr*
Quality Assurance: *Dae Kim, Adrian Escultura, Eric Van Pelt, Ryan Chennault*
Package and Manual Design: *Price Design Team*

Special Thanks:
Yoshi Homma, Jesse Taylor, Dai Matsumoto, Berry Kane, Yas Noguchi, Roman Scharnberg

Special Thanks to Namco Ltd:
Masaya Nakamura
Shigeru Yokoyama
Takefumi Hyodo

Mass Media
Executive Producer: *David Todd*
Producer: *Bernie Whang*
Programming: *Robert Toone, Andy Green, Bob Hickman and Colby Koch*
Shell Programmer: *Nigel Spencer*
Lead Artist: *Robin Karlsson*
Software Tools Guru: *Ken Jordan*
Additional Tools: *Dan Pinal*
Music: *Jim Andron*
Additional Artwork/SFX Conversion: *Bernie Whang*
Pac-Man Arrangement/SFX Conversion: *Andrew Burg*
Interactive Studio Management: *Bob Jacob, Clyde Grossman and Stewart Kosoy*
Testing: *Donald Mendoza*

Special Thanks: *Charlene Bohnhoff*

NOTES

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ⓝ SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

Game Boy Advance Game Pak en accord avec:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

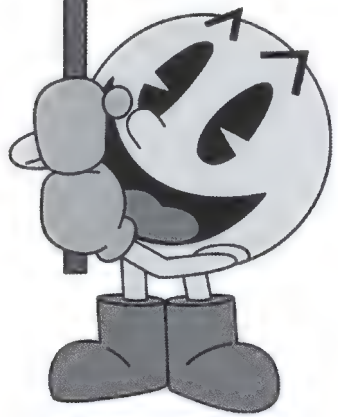
CONTENTS

PAC-MAN 6

PAC-MAN 10

PAC-ATTACK 13

..... 17



COMMENCER

1. Insérez la cartouche de jeu PAC-MAN COLLECTION™ dans votre Game Boy Advance™.

2. Allumez votre Game Boy Advance™. Après quelques instants, l'écran titre principal apparaît.

ECRAN TITRE - Quand vous appuyez sur le **bouton A** ou le bouton **START**, le menu principal apparaît.

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

Commandes du menu principal :

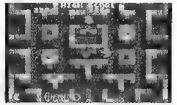
- Vous pouvez choisir un jeu en appuyant sur les flèches directionnelles droite et gauche de la croix directionnelle. Les jeux disponibles sont :

  1. Pac-Man Arrangement
  2. Pac-Man
  3. Pac-Attack
  4. Pac-Mania

- Si vous appuyez sur le **bouton A**, le jeu sélectionné commence et affiche son écran titre.

Comment jouer - Le but de ce jeu est que Pac-Man puisse avaler toutes les Pac-billes de chaque labyrinthe, tout en évitant les attaques des quatre fantômes. Quand toutes les Pac-billes sont mangées, vous pouvez passer au niveau suivant. Battez le Boss final pour remporter la victoire.

Règles



- Si vous touchez un fantôme, Pac-Man perd une vie.
- La partie se termine quand toutes les vies sont perdues.
- Une vie supplémentaire est attribuée si vous dépassez 40 000 points. (Ce chiffre initial peut être modifié dans Bonus Option [Option Bonus])

Power Pellets (Super-billes) - Gobez une Super-bille et Pac-Man aura la possibilité de manger les fantômes. Quand une Super-bille est avalée, les fantômes deviennent bleu foncé pendant un court moment. Faites attention, les fantômes clignotent avant de retourner à leur couleur normale. Quand un fantôme a été mangé, ses yeux retournent à la Maison des fantômes et le fantôme est régénéré. Plus Pac-Man mange de fantômes à la suite, plus ils valent de points.

Fruit - Un fruit apparaît deux fois dans chaque labyrinthe. Avalez-le pour obtenir des points supplémentaires. Plus vous avez réussi de labyrinthes, plus les fruits valent de points.

Warp Tunnels (Tunnels de distorsion) - Passez dans ces tunnels et vous vous retrouverez de l'autre côté du labyrinthe. Utilisez-les pour semer un fantôme qui vous pourchasse.

Pac-Dash Arrows (Flèches de Pac-sprint) - Gobez une de ces flèches et Pac-Man pique un super sprint dans la direction indiquée.

Warp Gate (Portes de distorsion) - Passez à travers une porte et Pac-Man est envoyé à la porte opposée de couleur identique. Ces portes peuvent être aussi utilisées pour fuir rapidement.

Large Ghosts (Gros fantômes) - Les gros fantômes ont des pouvoirs spéciaux pour attraper Pac-Man, alors faites très attention ! Certains gros fantômes peuvent charger comme un taureau, sauter par-dessus le labyrinthe comme un lapin, ou même être à deux endroits en même temps.

Power Ups (Pouvoirs) - Ces objets peuvent être utilisés pour aider Pac-Man à passer au labyrinthe suivant.

Brown Sack (Sac marron)	Retient les fantômes pendant un court moment.
Magic Wand (Baguette magique)	Transforme tous les fantômes en cadeaux.
Pink Power Up (Pouvoir rose)	Enferme les fantômes dans un sac marron.
Blue Power Up (Pouvoir bleu)	Permet à Pac-Man d'être à deux endroits en même temps.
Red Power Up (Pouvoir rouge)	Fais accélérer Pac-Man.
Orange Power Up (Pouvoir orange)	Peut être avalé pour obtenir des points supplémentaires.

Comment utiliser les commandes :
START GAME (COMMENCER PARTIE): Appuyez sur le **bouton A.**

- Avant que la partie ne commence, vous pouvez appuyer sur **START** pour faire apparaître les options de Pac-Man Arrangement. Vous disposez des options suivantes :

Continue (Continuer) - Ceci vous permet de revenir au jeu.

Settings (Réglages) - Cet écran vous permet d'effectuer les réglages suivants :

Difficulty (Difficulté) - Choisissez de jouer en mode : Easy (Facile), Normal, Hard (Difficile), Very Hard (Très difficile) ou Ultra Hard (Ultra difficile).

Lives (Vies) - Choisissez de commencer avec 2, 3, 4, 5, ou 6 vies.

Bonus - Réglez le nombre de points qui doit être atteint pour obtenir une vie supplémentaire.

1. 40 000 points et 100 000 points
2. Seulement 40 000 points
3. Aucun

Done – Return to the Options screen (Terminer – Retourner à l'écran des options)

Tips (Astuces) - Cette option ouvre une liste d'astuces pour Pac-Man Arrangement. Faites-les défiler en appuyant sur les flèches directionnelles droite et gauche de la croix directionnelle. Cette **option** peut être quittée en appuyant sur le **bouton B** à tout moment ou en sélectionnant Done (Terminer) et en appuyant sur le **bouton A**.

Astuce 1 : Ne mangez pas de Super-bille pendant que les fantômes sont dans la Maison des fantômes, cela ne les rendra pas vulnérables.

Astuce 2 : Lorsque les Pac-billes sont grosses, vous ralentirez légèrement lorsque vous les mangerez.

Astuce 3 : Lorsque Kinky (le fantôme avec des lunettes) devient bleu foncé, avalez-le et tous les autres fantômes deviendront vulnérables.

Astuce 4 : Utilisez les flèches de Pac-sprint après avoir gobé une Super-bille : cela vous permettra de manger les fantômes au lieu de les assommer. Vous pouvez également prendre des tournants pendant que vous piquez votre sprint.

Main Menu (Menu principal) – Sélectionnez cette option et appuyez sur le bouton A pour revenir au menu principal.

- Pendant le jeu, les flèches directionnelles **contrôlent** les mouvements de Pac-Man.
- Pendant le jeu, maintenez le bouton L appuyé pour voir la moitié supérieure de la carte. Maintenez le **bouton R** appuyé pour voir la moitié inférieure de la carte.
- Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur **START**. Le menu Pause Options (Options de pause) apparaît et vous propose les choix suivants :

  Continue (Continuer)
  Quit Game (Quitter la partie)
  Main Menu (Menu principal)

PAC-MAN

Comment jouer - Le but de ce jeu est que Pac-Man puisse avaler toutes les Pac-billes dans chaque labyrinthe, tout en évitant les attaques des quatre fantômes. Quand toutes les Pac-billes sont mangées, vous pouvez passer au niveau suivant.

Règles

- Si vous touchez un fantôme, Pac-Man perd une vie.
- La partie se termine quand toutes les vies sont perdues.
- Une vie supplémentaire est attribuée si vous dépassez 10 000 points. (Ce chiffre initial peut être modifié dans Bonus Option [Option Bonus] dans le menu Settings [Réglages]).

Power Pellets (Super-billes) - Avalez une Super-bille et Pac-Man aura la possibilité de manger les fantômes. Quand une Super-bille est avalée, les fantômes deviennent bleu foncé pendant un court moment. Faites attention, les fantômes clignotent avant de retourner à leur couleur normale. Quand un fantôme a été mangé, ses yeux retournent à la Maison des fantômes et le fantôme est régénéré. Plus Pac-Man mange de fantômes à la suite, plus ils valent de points.

Fruit - Un fruit apparaît deux fois dans chaque labyrinthe. Avalez-le pour obtenir des points supplémentaires. Plus vous avez réussi de labyrinthes, plus les fruits valent de points.

Warp Tunnels (Tunnels de distorsion) - Passez dans ces tunnels et vous serez transporté de l'autre côté du labyrinthe. Utilisez-les pour semer un fantôme qui vous pourchasse.

Comment utiliser les commandes :

START GAME (COMMENCER PARTIE): Appuyez sur le **bouton A** pour jouer en mode Full Screen (Plein écran). Appuyez sur le **bouton B** pour jouer en mode Scroll (Défilement).

- Avant que la partie ne commence, vous pouvez appuyer sur **START** pour faire apparaître les options de Pac-Man.
  Vous disposez des options suivantes :

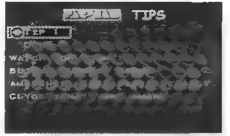
Continuer - Ceci vous permet de revenir au jeu.

Réglages - Cet écran vous permet d'effectuer les réglages suivants :

Vies - Choisissez de commencer avec 1, 2, 3, ou 5 vies.

Bonus - Réglez le nombre de points qui doit être atteint pour obtenir une vie supplémentaire.

1. 10 000 points
2. 15 000 points
3. 20 000 points
4. Aucun



Tips (Astuces) - Cette option ouvre une liste d'astuces pour Pac-Man. Faites-les défiler en appuyant sur les flèches directionnelles droite et gauche de la croix directionnelle. Cette option peut être quittée en appuyant sur le **bouton B** à tout moment ou en sélectionnant **Done** (Terminer) et en appuyant sur le **bouton A**.

Astuce 1 : Gardez un oeil sur Pinky ! Blinky aime vous pourchasser, Pinky adore tendre des pièges, Inky s'effraie d'un rien et Clyde n'est pas très malin.

Astuce 2 : Servez-vous des sens uniques près de la Maison des fantômes. Les fantômes ne peuvent aller que dans une seule direction, alors profitez-en !

Astuce 3 : Pac-Man peut faire des virages très serrés lorsque les fantômes se trouvent tout près de lui. De plus, Pac-Man se déplace plus rapidement lorsqu'il n'y a pas de Pac-billes sur son chemin. Utilisez ces deux informations à votre avantage !

Astuce 4 : Les fruits apparaissent lorsque Pac-Man a gobé un certain nombre de Pac-billes. Mangez ces fruits pour obtenir des points supplémentaires.

Astuce 5 : Les Super-billes permettent à Pac-Man de manger les fantômes. Il se déplace également plus vite lorsque les fantômes sont bleus.

Main Menu (Menu principal) - Sélectionnez cette option et appuyez sur le bouton A pour revenir au menu principal.

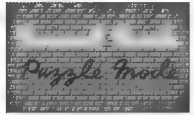
- Pendant le jeu, les flèches directionnelles contrôlent les mouvements de Pac-Man.
- Pendant le jeu en mode Défilement, maintenez le **bouton L** appuyé pour voir la moitié supérieure de la carte. Maintenez le **bouton R** appuyé pour voir la moitié inférieure de la carte.
- Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur **START**. Le menu Pause Options (Options de pause) apparaît et vous propose les choix suivants :

  Continue (Continuer)
  Quit Game (Quitter la partie)
  Main Menu (Menu principal)

PACATTACK

Comment jouer - Des blocs tombent du haut de l'écran de jeu. Faites tourner et pivoter les blocs pour les aligner de la gauche vers la droite. Quand vous obtenez une ligne pleine de blocs, ils disparaissent. Oh, mais de méchants fantômes ne cessent d'apparaître pour détruire les lignes ! Il faut que vous les aligniez aussi. Alors, votre cher Pac-Man survient pour gober du fantôme. Placez-le au bon endroit et il avalera les fantômes jusqu'au dernier ou jusqu'à ce qu'il touche un bloc.

Normal Mode (Mode normal)
Dans ce mode, vous jouez en compagnie de Pac-Man et d'une fée intermittente contre les fantômes et une suite interminable de blocs qui dégringolent. Choisissez entre les niveaux de difficulté Easy (Facile), Normal, Hard (Difficile), et Hyper.



Sneak Preview (Aperçu) - Cette case vous laisse apercevoir les blocs qui arrivent, les fantômes, les fées et Pac-Man.

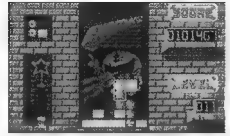
Fairy Meter (Barre des fées) - Chaque fois que Pac-Man dévore un fantôme, un peu de poussière d'or se dépose dans la barre des fées. Quand elle est remplie, une fée apparaît dans la case d'Aperçu (ceci n'a pas lieu en mode Facile). Quand la fée apparaît, appuyez sur les flèches directionnelles pour déplacer la fée. Quand elle s'arrête, elle lance un sort qui détruit tous les fantômes en-dessous !

Score - Votre score jusqu'à présent.

Level (Niveau) - Votre niveau de vitesse actuel.

Fairies (fées) - Dans ce jeu, il n'y aura pas que votre Pac-Man affamé pour vous aider.

Puzzle Mode (Mode Puzzle)
Le mode Puzzle, c'est 100 niveaux de Pac-Attack de folie. Terminez un niveau et vous obtenez un mot de passe. Lorsque vous jouez la fois suivante, le mot de passe vous permet de reprendre la partie précédente pour que n'ayez pas tout à refaire. Choisissez Password (Mot de passe) à l'écran du Puzzle pour saisir un mot de passe. En mode Puzzle, vous pouvez faire tourner Pac-Man à gauche ou à droite avec les **boutons L** et **R**.



Next (A suivre) - Vous laisse apercevoir les prochains blocs, les fantômes et Pac-Man.

Rest (Reste) - Indique le nombre de fois qu'apparaîtra encore Pac-Man dans ce niveau.

Level (Niveau) - Indique le niveau du Puzzle actuel.

Password (Mot de passe) - Indique le mot de passe du niveau.

Appendix for Puzzle Mode (Appendice pour le mode Puzzle) - Appendix vous permet de jouer au mode Puzzle d'une façon différente : Pac-Man apparaît moins souvent mais les blocs sont plus réguliers. Pour jouer à Appendix, sélectionnez Puzzle, maintenez la flèche directionnelle droite de la croix directionnelle enfoncée, puis appuyez sur le bouton A. Le graphisme d'Appendix apparaîtra.

Comment utiliser les commandes :
START GAME (COMMENCER PARTIE) : Appuyez sur **le bouton A.**

- Avant que la partie ne commence, vous pouvez appuyer sur START pour faire apparaître l'écran Pac-Attack Options (options de Pac-Attack). Vous disposez des options suivantes :

Continue (Continuer) - Ceci vous permet de revenir au jeu.

Tips (Astuces) - Cette option ouvre une liste d'astuces pour Pac-Attack. Faites-les défiler en appuyant sur les flèches directionnelles droite et gauche de la croix directionnelle. Cette option peut être quittée en appuyant sur le bouton B à tout moment ou en sélectionnant Done (Terminer) et en appuyant sur le bouton A.

Astuce 1 :Vous obtenez des points supplémentaires en forçant les blocs à tomber.

Astuce 2 : Regardez toujours le bloc qui va arriver et ne lâchez pas le bloc actuel tant que vous ne savez pas où placer le prochain.

Astuce 3 : Si vous voyez que Pac-Man se trouve dans le prochain groupe, faites bien attention à la direction dans laquelle il regarde. C'est dans cette direction qu'il partira lorsque le bloc sera lâché.

Astuce 4 : Essayez d'aligner les fantômes verticalement et horizontalement de façon à ce que Pac-Man puisse en croquer beaucoup d'un coup.

Astuce 5 : Dans le mode Puzzle, vous pouvez choisir la position de Pac-Man (tourné vers la droite ou la gauche). Il partira dans cette direction lorsque le bloc sera lâché.

Astuce 6 : Souvenez-vous que vous ne disposez que d'un nombre limité de vies dans le mode Puzzle. S'il reste des fantômes lorsque le nombre de vies est épuisé, la partie prend fin.

Astuce 7 : Si vous placez accidentellement un bloc sur un fantôme, ne désespérez pas. Evitez d'entasser d'autres blocs dessus et Pac-Man aura encore une chance de l'avoir.

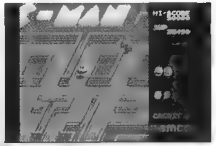
Main Menu (Menu principal) - Sélectionnez cette option et appuyez sur le bouton A pour revenir au menu principal.

- Pendant le jeu, appuyez sur les flèches directionnelles droite et gauche de la croix directionnelle pour déplacer les blocs.
- Appuyez sur la flèche directionnelle bas de la croix directionnelle pour faire descendre les blocs plus vite.
- Le **bouton A** fait tourner les blocs dans le sens des aiguilles d'une montre
- Le **bouton B** fait tourner les blocs dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
- Les **boutons L** et **R** font tourner Pac-Man vers la gauche ou vers la droite en mode Puzzle.
- Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur **START**. Le menu Pause Options (Options de pause) apparaît et vous propose les choix suivants :

  Continue (Continuer)
  Quit Game (Quitter la partie)
  Main Menu (Menu principal)

Comment jouer - Déplacez Pac-Man dans le labyrinthe en évitant les fantômes et en mangeant toutes les Pac-billes. Dévorez toutes les Pac-billes et vous aurez passé le niveau. Le secret de la réussite se trouve dans une bonne utilisation des sauts et des Super-billes.

Règles



- Si vous touchez un fantôme, Pac-Man perd une vie.
- La partie se termine quand toutes les vies sont perdues.
- A 100 000 points, Pac-Man reçoit une vie supplémentaire. (Ce chiffre initial peut être modifié dans Bonus Option (Option Bonus)).

Power Pellets (Super-billes) - Avalez une Super-bille et Pac-Man aura la possibilité de manger les fantômes. Quand une Super-bille est avalée, les fantômes deviennent bleu foncé pendant un court moment. Faites attention, les fantômes clignotent avant de retourner à leur couleur normale. Quand un fantôme a été mangé, ses yeux retournent à la Maison des fantômes et le fantôme est régénéré. Plus Pac-Man mange de fantômes à la suite, plus ils valent de points.

Fruit - Des fruits apparaissent dans chaque labyrinthe. Avalez-les pour obtenir des points supplémentaires. Plus vous avez réussi de labyrinthes, plus les fruits valent de points.

One-Way Areas (Zone en sens uniques) - Chaque niveau possède des zones en sens unique d'où les fantômes ne peuvent pas venir. Apprenez les schémas pour trouver les raccourcis.

Comment utiliser les commandes :
START GAME (COMMENCER PARTIE) : Appuyez sur le **bouton A**

- Avant que la partie ne commence, vous pouvez appuyer sur **START** pour faire apparaître l'écran Pac-Mania Options (options de Pac-Mania).
  Vous disposez des options suivantes :

Continue (Continuer) - Ceci vous permet de revenir au jeu.

Settings (Réglages) - Cet écran vous permet d'effectuer les réglages suivants :

Difficulty (Difficulté) - Choisissez de jouer en mode :
Easy (Facile), Normal, Hard (Difficile),
Very Hard (Très difficile).

Lives (Vies) - Choisissez de commencer avec 1, 2, 3, 4, ou 5 vies.
Bonus - Réglez le nombre de points qui doit être atteint pour obtenir une vie supplémentaire.

1. 50 000 points
2. 100 000 points
3. 150 000 points
4. Aucun

End Game (Fin du jeu) - Choisissez quand le jeu doit finir : 23rd Round (23ème tour), 11th Round (11ème tour) ou Endless (Sans fin)

Tips (Astuces) - Cette option ouvre une liste d'astuces pour Pac-Mania. Faites-les défiler en appuyant sur les flèches directionnelles droite et gauche de la croix directionnelle. Cette option peut être quittée en appuyant sur le bouton B à tout moment ou en sélectionnant Done (Terminer) et en appuyant sur le bouton A.

Astuce 1 :Vous pouvez sauter et tourner à un coin lorsque vous êtes en l'air. Vous pouvez également faire un demi-tour pendant que vous sautez.

Astuce 2 : Lorsque vous remplissez certaines conditions, un objet apparaît. Mangez la Méga-bille pour aller plus vite : son effet s'estompe rapidement, alors profitez-en pour manger le plus de billes possible.

Astuce 3 : Si vous restez trop longtemps dans le même niveau, vos forces pour sauter vont diminuer petit à petit jusqu'à ce que vous ne puissiez plus sauter du tout.

Astuce 4 : Les labyrinthes étant ce qu'ils sont, procédez méthodiquement et essayez de manger toutes les Pac-billes qui se trouvent dans un même quart d'écran avant de passer au suivant. Sinon il vous sera difficile de repérer les toutes dernières billes.

Astuce 5 : Sautez suffisamment tôt pour éviter le fantôme. Si vous attendez trop, le fantôme pourra toujours vous toucher lorsque vous êtes en l'air.

Astuce 6 :Vous pouvez sauter par-dessus le fantôme vert, si vous vous y prenez bien. En revanche, le fantôme gris peut sauter très haut et il vous est impossible de passer au-dessus de lui.

Astuce 7 : Chaque niveau possède des zones en sens unique d'où les fantômes ne peuvent pas venir. Apprenez les schémas pour trouver les raccourcis et profitez des sens uniques.

Astuce 8 : Lorsque vous remplissez certaines conditions, un objet apparaît. La Double-bille multiplie vos points par deux.

Astuce 9 : Si vous touchez une Super-bille et un fantôme en même temps, la Super-bille prendra effet avant.

Menu principal - Sélectionnez cette option et appuyez sur le bouton A pour revenir au menu principal.

- Pendant le jeu, les flèches directionnelles contrôlent les mouvements de Pac-Man.
- Pendant le jeu, appuyez sur les **boutons A** ou **B** pour sauter. Pac-Man peut sauter par-dessus les fantômes, mais faites attention, certains fantômes aussi peuvent sauter !
- Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur **START**. Le menu Pause Options (Options de pause) apparaît et vous propose les choix suivants :

Continue (Continuer)
Quit Game (Quitter la partie)
Main Menu (Menu principal)

CREDITS...

Published by: *Namco Hometek Inc*
Developed by: *Mass Media*

Producer: *Mike Lescault*
Associate Producer: *Jon Kromrey*
Product Marketing Manager: *Jim Atkiss*

Quality Assurance Manager: *Brian Schorr*
Quality Assurance: *Dae Kim, Adrian Escultura, Eric Van Pelt, Ryan Chennault*
Package and Manual Design: *Price Design Team*

Special Thanks:
Yoshi Homma, Jesse Taylor, Dai Matsumoto, Berry Kane, Yas Noguchi, Roman Scharnberg

Special Thanks to Namco Ltd:
Masaya Nakamura
Shigeru Yokoyama
Takefumi Hyodo

Mass Media
Executive Producer: *David Todd*
Producer: *Bernie Whang*
Programming: *Robert Toone, Andy Green, Bob Hickman and Colby Koch*
Shell Programmer: *Nigel Spencer*
Lead Artist: *Robin Karlsson*
Software Tools Guru: *Ken Jordan*
Additional Tools: *Dan Pinal*
Music: *Jim Andron*
Additional Artwork/SFX Conversion: *Bernie Whang*
Pac-Man Arrangement/SFX Conversion: *Andrew Burg*
Interactive Studio Management: *Bob Jacob, Clyde Grossman and Stewart Kosoy*
Testing: *Donald Mendoza*

Special Thanks: *Charlene Bohnhoff*

NOTES

NOTES

NOTES

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

⚠ ATTENTION - Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS.
SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU.
ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ ATTENTION – Avertissement sur la fatigue

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persistent, consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo suspectible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin.

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality™

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

Game Boy Advance Game Pak cumple:

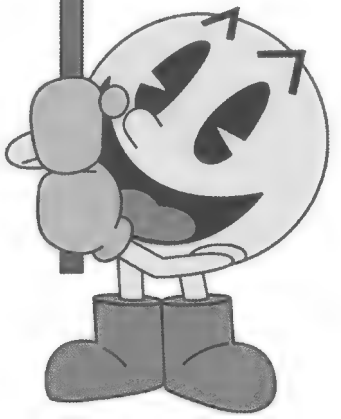
– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

CONTENTS

PAC-MAN 6
PAC-MAN 10
PAC-ATTACK 13
..... 17



COMENZAR A JUGAR

1. Inserta el cartucho PAC-MAN COLLECTION™ en tu Game Boy Advance™.

2. Enciende tu Game Boy Advance™. En unos momentos aparecerá la pantalla de inicio.

PANTALLA DE INICIO: al pulsar el **Botón A o START,** aparecerá el Menú principal.

MAIN MENU (MENÚ PRINCIPAL)

Controles del Menú principal:

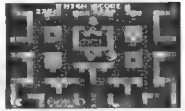
- Puedes seleccionar un juego pulsando el Panel de Control hacia la derecha y la izquierda. Los juegos disponibles son:

  1. Pac-Man Arrangement
  2. Pac-Man
  3. Pac-Attack
  4. Pac-Mania

- Al pulsar el **Botón A** se inicia el juego seleccionado y aparece la pantalla de inicio correspondiente.

Cómo jugar: el propósito de este juego es que Pac-Man se coma todos los puntos de cada laberinto evitando, al mismo tiempo, los ataques de los cuatro fantasmas. Cuando hayas devorado todos los puntos podrás pasar a la siguiente fase. Deberás derrotar al enemigo final para ganar.

Reglas
- Si tocas un fantasma, Pac-Man perderá una vida.
- El juego termina cuando pierdes todas las vidas.
- Ganarás una vida cuando obtengas 40.000 puntos (este valor se fija en la configuración inicial y se puede cambiar con las Bonus Option [Opciones de bonificación]).



Power pellets (Bolitas de energía): devora una bolita de energía para que Pac-Man consiga el poder de comerse a los fantasmas. Tras comerte una bolita de energía, los fantasmas se volverán de color azul oscuro durante un corto período de tiempo. ¡Cuidado! Los fantasmas parpadearán antes de recuperar su color normal. Después de comerte a un fantasma, sus ojos volverán a la Casa de los fantasmas, donde se regenerará. Cuantos más fantasmas seguidos se coma Pac-Man, más puntos le proporcionarán.

Fruit (Fruta:) la fruta aparece dos veces en cada laberinto y debes comértela para conseguir más puntos. Cuantos más niveles termines, más valdrá la fruta que comas

Warp Tunnels (Túneles teletransportadores): atraviésalos para teletransportarte al otro lado del laberinto. Utilízalos para retardar a los fantasmas que te sigan la pista.

Pac-Dash Arrows (Flechas): zámpate una de estas flechas para salir disparado en la dirección que indique.

Warp Gate (Puertas teletransportadoras): atraviésalas para aparecer en la puerta opuesta que tenga el mismo color. Úsalas para despistar a tus perseguidores.

Large Ghosts (Fantasmas grandes): los fantasmas grandes tienen habilidades especiales para cazar a Pac-Man. Algunos de ellos pueden embestir como un toro, saltar las paredes del laberinto como un conejo o incluso estar en dos lugares al mismo tiempo.

Power Ups (Potenciadores): Pac-Man puede utilizar estos objetos para encontrar la salida al siguiente nivel.

Brown Sack (Bolsa marrón)	Retiene a los fantasmas durante un corto período de tiempo.
Magic Wand (Varita mágica)	Convierte a todos los fantasmas en regalos.
Pink Power Up (Potenciador rosa)	Atrapa a los fantasmas en una bolsa marrón.
Blue Power Up (Potenciador azul)	Permite a Pac-Man estar en dos lugares a la vez.
Red Power Up (Potenciador rojo)	Impulsa a Pac-Man a gran velocidad.
Orange Power Up (Potenciador naranja)	Proporciona puntos adicionales cuando te lo comes.

Cómo utilizar el mando:

START GAME (COMENZAR PARTIDA): pulsa el Botón A.

- Antes de que el juego comience puedes pulsar **START** para acceder al menú Pac-Man Arrangement Options (Opciones de Pac-Man Arrangement). Encontrarás las siguientes opciones:

Continue (Continuar): vuelves al juego.

Settings (Configuración): te permite cambiar los siguientes parámetros:

Difficulty (Dificultad): elige si quieres jugar en: Easy (Fácil), Normal (Normal), Hard (Difícil), Very Hard (Muy difícil) Ultra Hard (Extremadamente difícil).

Lives (Vidas): elige si quieres comenzar con 2, 3, 4, 5 ó 6 vidas.

Bonus (Bonificaciones): selecciona la cantidad de puntos necesarios para obtener una vida adicional.

1. 40.000 puntos y 100.000 puntos
2. 40.000 puntos sólo
3. Ninguno

Done – Return to the Options screen (Terminado – vuelve a la pantalla de Opciones).

Consejos: Esta opción abre una lista de consejos para Pac-Man Arrangement. Muévete de uno a otro pulsando el Panel de Control hacia la derecha y la izquierda. Puedes salir de esta opción pulsando el **Botón B** o resaltando Done (terminado) y pulsando a continuación el **Botón A**.

Consejo 1: no te comas las bolitas de energía mientras los fantasmas se encuentran en la casa. Ya que no se volverán vulnerables.

Consejo 2: si los puntos son grandes, te ralentizarás un poco al comértelos.

Consejo 3: si Kinky (el fantasma con gafas) está de color azul oscuro, cómetelo y el resto de los fantasmas se volverán vulnerables.

Consejo 4: utiliza las flechas cursor tras comerte una bolita de energía para poder comerte a los fantasmas en vez de aturdirlos. También podrás girar en las curvas mientras corres.

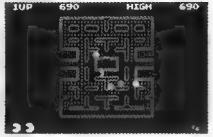
Main Menu (Menú principal): Esta opción permite volver al Menú principal si pulsas el Botón A mientras está resaltada.

- Durante el juego, el Panel de **Control** sirve para controlar los movimientos de Pac-Man.
- Mantén pulsado el **Botón L** durante la partida para ver la mitad superior del mapa. Mantén pulsado el **Botón R** para ver la mitad inferior del mapa.
- Para hacer una pausa en la partida, pulsa **START**. A continuación aparecerán las Pause Options (Opciones de pausa), en las que encontrarás:

  Continue (Continuar)
  Quit Game (Salir de la partida)
  Main Menu (Menú principal)

PAC-MAN

Cómo jugar: el propósito de este juego es que Pac-Man se coma todos los puntos de cada laberinto evitando, al mismo tiempo, los ataques de los cuatro fantasmas. Cuando hayas devorado todos los puntos podrás pasar a la siguiente fase.



Reglas
- Si tocas un fantasma, Pac-Man perderá una vida.
- El juego termina cuando pierdes todas las vidas.
- Ganarás una vida cuando obtengas 10.000 puntos. Este valor se fija en la configuración inicial y se puede cambiar con las Bonus Option (Opciones de bonificación).

Power Pellets (Bolitas de energía): devora una bolita de energía para que Pac-Man consiga el poder de comerse a los fantasmas. Tras comerte una bolita de energía, los fantasmas se volverán de color azul oscuro durante un corto período de tiempo. ¡Cuidado! Los fantasmas parpadearán antes de recuperar su color normal. Después de comerte a un fantasma, sus ojos volverán a la Casa de los fantasmas, donde se regenerará. Cuantos más fantasmas se coma Pac-Man seguidos, más puntos le proporcionarán.

Fruit (Fruta): la fruta aparece dos veces en cada laberinto y debes comértela para conseguir más puntos. Cuantos más niveles termines, más valdrá la fruta que comas.

Warp Tunnels (Túneles teletransportadores): atraviésalos para teletransportarte al otro lado del laberinto. Utilízalos para retardar a los fantasmas que te sigan la pista.

Cómo utilizar el mando de control:

START GAMES (COMENZAR PARTIDA): pulsa el **Botón A** para jugar en Full Screen Mode (Pantalla completa). Pulsa el **Botón B** para jugar en Scroll Mode (pantalla dividida).

- Antes de que el juego comience puedes pulsar **START** para acceder al menú de opciones de Pac-Man.

  Encontrarás las siguientes opciones:

Continue (Continuar): vuelves al juego.

Settings (Configuración): te permite cambiar los siguientes parámetros:

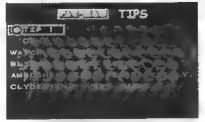
Lives (Vidas): elige si quieres comenzar con 1, 2, 3 o 5 vidas.

Bonus (Bonificaciones): selecciona la cantidad de puntos necesarios para obtener una vida adicional.

1. 10.000 puntos
2. 15.000 puntos
3. 20.000 puntos
4. None (Ninguno)

Done – Return to the Options screen (Terminado – Volver a la pantalla de Opciones)

Tips (Consejos): esta opción abre una lista de consejos para Pac-Man Arrangement. Muévete de uno a otro pulsando el Panel de Control hacia la derecha y la izquierda. Puedes salir de esta opción pulsando el **Botón B** o resaltando **Done** (terminado) y pulsando a continuación el **Botón A**.



Consejo 1: ¡cuidado con Pinky! Blinky te persigue, Pinky tiende emboscadas, Inky se asusta con facilidad y Sue no es muy inteligente.

Consejo 2: cuando te encuentres cerca de la casa de fantasmas, utiliza los caminos de un solo sentido. Los fantasmas sólo pueden moverse en una dirección. Utilízalos sabiamente.

Consejo 3: Pac-Man puede girar con más rapidez cuando los fantasmas se le acercan.

Pac-Man viajará con más rapidez cuando no hay ningún punto en su camino. Aprovéchate de esto.

Consejo 4: las frutas aparecen cuando Pac-Man se come cierta cantidad de puntos. Cómete las frutas para obtener puntos de bonificación.

Consejo 5: las bolitas de energía permitirán que Pac-Man se coma a los fantasmas. También viajará con más rapidez cuando los fantasmas están azules.

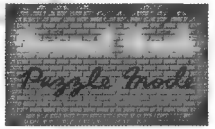
Menú principal: esta opción permite volver al Menú principal si pulsas el **Botón A** mientras está resaltada.

- Durante la partida, el Panel de Control sirve para controlar los movimientos de Pac-Man.
- Mantén pulsado el **Botón L** durante la partida para ver la mitad superior del mapa. Mantén pulsado el **Botón R** para ver la mitad inferior del mapa.
- Para hacer una pausa en la partida pulsa **START**. A continuación aparecerán las Pause Options (Opciones de pausa), en las que encontrarás:

  Continue (Continuar)
  Quit Game (Salir de la partida)
  Main Menu (Menú principal)

PAC-ATTACK

Cómo jugar: tu misión es girar los bloques que caen de la parte superior de la pantalla para alinearlos de derecha a izquierda. Cuando llenes de bloques una línea, ésta desaparecerá. ¡Pero los malvados fantasmas siguen intentando romper tus líneas! Alinéalos también a ellos y aparecerá tu viejo amigo Pac-Man para darse un banquete de fantasmas. Colócalo en el lugar adecuado para que comience a zampárselos y no pare hasta que no quede ninguno o hasta que se tope con un bloque.



Normal Mode (Modo normal)
En este modo tú, Pac-Man y un hada os enfrentaréis a los fantasmas y a una interminable lluvia de bloques. Elige entre los niveles de dificultad Easy (Fácil), Normal (Normal), Hard (Difícil) e Hyper (Dificilísimo).

Sneak Preview (Próximo): este recuadro te permite ver qué va a caer a continuación, bloques, fantasmas, hadas o Pac-Man.

Fairy Meter (Medidor de polvo de hada): cada vez que Pac-Man se coma un fantasma, un poco de polvo dorado caerá en el medidor. Una vez esté lleno aparecerá un hada en el recuadro "Próximo" (excepto en el nivel Easy). Cuando aparezca el hada, usa el Panel de Control para moverla. Al detenerse lanzará un hechizo que dejará fuera de combate a todos los fantasmas que se encuentren debajo.

Score (Puntuación): los puntos que has obtenido hasta ese momento.

Level (Nivel): tu nivel de velocidad actual.

Fairie (Hadas): en este juego encontrarás más aliados además del voraz Pac-Man.

Puzzle Mode (Modo Puzzle)

Este modo consiste en 100 niveles de pura locura Pac-Attack. Completa cada nivel para obtener una contraseña que te permita continuar el juego en el punto en el que lo dejaste. Elige la opción Password (contraseña) en la pantalla Puzzle para introducir una contraseña. En el Modo Puzzle puedes hacer girar a Pac-Man hacia la derecha y la izquierda, pulsando el **Botón L** y el **Botón R**.

Next (Próximo): este recuadro te permite ver qué va a caer a continuación, bloques, fantasmas o Pac-Man.

Rest (Restantes): mantiene el registro de la cantidad de veces que Pac-Man volverá a aparecer en este nivel.

Stage (Nivel): muestra el nivel actual.

Password (Contraseña): muestra la contraseña del nivel.

Appendix for Puzzle Mode (Apéndice): te permite jugar en Modo Puzzle con un número menor de apariciones de Pac-Man pero con unos bloques predeterminados en lugar de aleatorios. Para jugar el Apéndice resalta la opción Puzzle, mantén pulsado bajo en el Panel de Control y pulsa el **Botón A**.

Cómo utilizar el mando de control:

START GAME (COMENZAR PARTIDA): pulsa el **Botón A.**

• Antes de que el juego comience puedes pulsar **START** para acceder al menú Pac-Attack Options (Opciones de Pac-Attack). Encontrarás las siguientes opciones:

Continue (Continuar): vuelves al juego.

Tips (Consejos): esta opción abre una lista de consejos para Pac-Man Arrangement. Muévete de uno a otro pulsando el Panel de Control hacia la derecha y la izquierda. Puedes salir de esta opción pulsando el Botón B o resaltando Done (terminado) y pulsando a continuación el Botón A.

Consejo 1: si haces caer los bloques, obtendrás puntos adicionales.

Consejo 2: no pierdas de vista el siguiente grupo y no dejes caer el actual hasta que no sepas qué quieres hacer con el siguiente grupo.

Consejo 3: si ves que Pac-Man está en el siguiente grupo, fíjate en qué dirección mira. Se moverá en esa dirección cuando caiga.

Consejo 4: intenta alinear a los fantasmas de forma horizontal y vertical para que Pac-Man se los coma en fila.

Consejo 5: en el modo puzzle, puedes hacer girar a Pac-Man a la izquierda y derecha. Se moverá en esa dirección cuando caiga.

Consejo 6: recuerda que tienes un número limitado de Pacs en el modo puzzle. Una vez que los hayas utilizado todos, terminará la partida si todavía te queda algún fantasma.

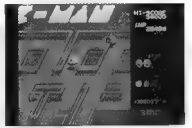
Consejo 7: si aplastas un fantasma con un bloque por accidente, no desesperes. Evita apilar más bloques encima y Pac-Man quizá pueda acceder a él.

Main Menu (Menú principal): esta opción permite volver al Menú principal si pulsas el Botón A mientras está resaltada.

- Durante la partida, pulsando el Panel de **Control** hacia la derecha y la izquierda para mover los bloques.
- Pulsa el Panel de **Control** hacia abajo para hacer caer los bloques rápidamente.
- El **Botón A** gira los bloques en el sentido de las agujas del reloj.
- El **Botón B** gira los bloques en sentido contrario a las agujas del reloj.
- El **Botón L** y el **Botón R** hacen que Pac-Man se gire hacia la derecha o la izquierda, respectivamente, en el Modo Puzzle.
- Durante la partida, el Panel de **Control** sirve para controlar los movimientos de Pac-Man.
- Para hacer una pausa en la partida pulsa **START**. A continuación aparecerán las Pause Options (Opciones de pausa), en las que encontrarás:

  Continue (Continuar)
  Quit Game (Salir de la partida)
  Main Menu (Menú principal)

Cómo jugar: Mueve a Pac-Man por el laberinto, evitando a los fantasmas y comiéndote las bolitas de energía.



Reglas
- Si tocas un fantasma, Pac-Man perderá una vida.
- El juego termina cuando pierdes todas las vidas.
- Ganarás una vida cuando obtengas 100.000 puntos (este valor se fija en la configuración inicial y se puede cambiar con las Bonus Option [Opciones de bonificación]).

Power Pellets (Bolitas de energía): devora una bolita de energía para que Pac-Man consiga el poder de comerse a los fantasmas. Tras comerte una bolita de energía, los fantasmas se volverán de color azul oscuro durante un corto período de tiempo. ¡Cuidado! Los fantasmas parpadearán antes de recuperar su color normal. Después de comerte a un fantasma, sus ojos volverán a la Casa de los fantasmas, donde se regenerará. Cuantos más fantasmas se coma Pac-Man seguidos, más puntos le proporcionarán.

Fruit (Fruta): la fruta aparece dos veces en cada laberinto y debes comértela para conseguir más puntos. Cuantos más niveles termines, más valdrá la fruta que comas.

One-Way Areas (Direcciones prohibidas): cada nivel tiene zonas de dirección prohibida desde las que nunca vienen los fantasmas. Aprende cómo funcionan para encontrar los atajos.

Cómo utilizar el mando de control:
START GAME (COMENZAR PARTIDA): pulsa el **Botón A.**

- Antes de que el juego comience puedes pulsar **START** para acceder a las Pac-Mania Options (Opciones de Pac-Mania). Encontrarás las siguientes opciones:

Continue (Continuar): te devuelve al juego.

Settings (Configuración): te permite cambiar los siguientes parámetros:

Lives (Vidas): elige si quieres comenzar con 1, 2, 3, 4 ó 5 vidas.
Bonus (Bonificaciones): selecciona la cantidad de puntos necesarios para obtener una vida adicional.

1. 50.000 puntos
2. 100.000 puntos
3. 150.000 puntos
4. None (ninguno)

Done – Return to the Options screen (Terminado – vuelve a la pantalla de Opciones)

Game End (Final de la partida): Selecciona cuándo debe terminar la partida; en el 23rd Round (Nivel 23), 11th Round (Nivel 11) o Endless (Sin fin).

Tips (Consejos): Esta opción abre una lista de consejos para Pac-Man Arrangement. Muévete de uno a otro pulsando el Panel de Control hacia la derecha y la izquierda. Puedes salir de esta opción pulsando el **Botón B** o resaltando Done (terminado) y pulsando a continuación el **Botón A**.

Consejo 1: puedes saltar y girar una esquina en el aire. También puedes rotar 180 grados en el aire.

Consejo 2: cuando cumplas ciertas condiciones, aparecerá un elemento. Cómete la bolita de energía para acelerar. Su potencia desaparecer rápidamente así que cómete todos los puntos que puedas.

Consejo 3: si te quedas demasiado tiempo en una pantalla, irás perdiendo tu poder para saltar hasta que no puedas saltar nada.

Consejo 4: procura comerte todos los puntos de un cuadrante del laberinto ya que si dejas alguno puede costarte mucho localizarlos después.

Consejo 5: salta pronto para evitar a un fantasma ya que si lo haces demasiado tarde el fantasma puede atraparte mientras estés subiendo.

Consejo 6: puedes saltar por encima del fantasma verde, si sincronizas bien el salto. Pero el fantasma gris es un gran saltador y no podrás saltarle por encima.

Consejo 7: cada ronda tiene zonas de un solo sentido de donde salen los fantasmas. Apréndete los patrones para saber dónde están los atajos y no te olvides de los fantasmas de un solo sentido.

Consejo 8: cuando cumplas ciertas condiciones, aparecerá un elemento. Las bolitas dobles, doblan los puntos que ganas.

Consejo 9: si tocas una bolita de energía y un fantasma al mismo tiempo, la bolita tendrá efecto primero.

Menú principal: esta opción permite volver al Menú principal si pulsas el **Botón A** mientras está resaltada.

- Durante la partida, el Panel de **Control** sirve para controlar los movimientos de Pac-Man.
- Pulsa el **Botón A** o el **Botón B** durante la partida para saltar. Pac-Man puede saltar por encima de los fantasmas, pero ten cuidado, ¡algunos fantasmas también saltan!
- Para hacer una pausa en la partida pulsa **START**. A continuación aparecerán las Pause Options (Opciones de pausa), en las que encontrarás:

Continue (Continuar)
Quit Game (Salir de la partida)
Main Menu (Menú principal)

CREDITS...

Published by: *Namco Hometek Inc*
Developed by: *Mass Media*

Producer: *Mike Lescault*
Associate Producer: *Jon Kromrey*
Product Marketing Manager: *Jim Atkiss*

Quality Assurance Manager: *Brian Schorr*
Quality Assurance: *Dae Kim, Adrian Escultura, Eric Van Pelt, Ryan Chennault*
Package and Manual Design: *Price Design Team*

Special Thanks:
Yoshi Homma, Jesse Taylor, Dai Matsumoto, Berry Kane, Yas Noguchi, Roman Scharnberg

Special Thanks to Namco Ltd:
Masaya Nakamura
Shigeru Yokoyama
Takefumi Hyodo

Mass Media
Executive Producer: *David Todd*
Producer: *Bernie Whang*
Programming: *Robert Toone, Andy Green, Bob Hickman and Colby Koch*
Shell Programmer: *Nigel Spencer*
Lead Artist: *Robin Karlsson*
Software Tools Guru: *Ken Jordan*
Additional Tools: *Dan Pinal*
Music: *Jim Andron*
Additional Artwork/SFX Conversion: *Bernie Whang*
Pac-Man Arrangement/SFX Conversion: *Andrew Burg*
Interactive Studio Management: *Bob Jacob, Clyde Grossman and Stewart Kosoy*
Testing: *Donald Mendoza*

Special Thanks: *Charlene Bohnhoff*

NOTES

NOTES

NOTES

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

⚠ AVISO – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA.
PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (–) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargades.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. NOTA GENERAL: Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

⚠ AVISO – ADVERTENCIA SOBRE EL ESFUERZO PROLONGADO

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.
Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:
- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

⚠ AVISO – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:
1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

Game Boy Advance Game Pak è conforme a:

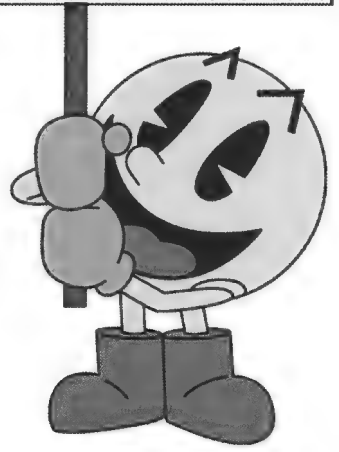
– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

CONTENTS

PAC-MAN 6
PAC-MAN 10
PAC-ATTACK 13
PAC-ATTACK 17



PER INIZIARE

1. Inserisci la cartuccia "PAC-MAN COLLECTION™" nel tuo Game Boy Advance™.

2. Accendi il Game Boy Advance™. Nel giro di alcuni secondi, apparirà la schermata dei titoli.

SCHERMATA DEI TITOLI - Premendo i **pulsanti A** o **START**, accedi al "Main Menu" (menu principale).

MAIN MENU (MENU PRINCIPALE)
Comandi utilizzabili:

- Puoi selezionare una modalità di gioco, premendo sinistra o destra sul **Control Pad**. I titoli disponibili sono:

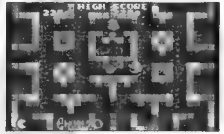
  1. Pac-Man Arrangement
  2. Pac-Man
  3. Pac-Attack
  4. Pac-Mania

- Premi il pulsante A, per avviare il gioco selezionato e visualizzare la schermata dei titoli.

Come si gioca - Lo scopo del gioco è far mangiare a Pac-Man tutti i Pac-punti di ogni labirinto, evitando gli attacchi dei quattro fantasmi. Quando tutti i Pac-punti sono stati mangiati, puoi procedere al livello successivo. Sconfiggi il boss finale e vincerai il gioco.

Regole

- Se tocchi un fantasma, perdi una vita.
- Il gioco finisce quando perdi tutte le vite.
- Quando raggiungi i 40.000 punti, ottieni una vita extra (questo valore è preimpostato e può essere modificato tramite la Bonus Option (opzione bonus).



Power Pellets (Pillole energetiche) – Dona a Pac-Man il potere di mangiare i fantasmi. Quando mangi una pillola, per un breve periodo i fantasmi diventano di colore blu scuro. Attenzione: prima di tornare al loro colore normale, i fantasmi lampeggiano! Quando un fantasma viene mangiato, i suoi occhi tornano alla Casa dei Fantasmi ed esso si rigenera. Più fantasmi riesci a mangiare consecutivamente, più punti ottieni.

Fruit (Frutta) – La frutta appare due volte in ogni labirinto: mangiandola, ottieni dei punti extra. Più labirinti completi, più aumenta il valore della frutta.

Warp Tunnels (Tunnel di spostamento) – Attraversa questi tunnel, per apparire all'altro lato del labirinto. Utilizzali per rallentare un fantasma che ti segue troppo da vicino.

Pac-Dash Arrows (Turbo) – Ingoia una di queste frecce, per usufruire di una forte accelerazione nella direzione indicata.

Warp Gate (Teletrasporto) – Attraversando uno di questi cancelli, Pac-Man sarà trasportato a quello opposto del medesimo colore (possono essere delle ottime vie di fuga).

Large Ghosts (Fantasmi giganti) – Questi fantasmi possiedono delle abilità speciali per catturare Pac-Man, quindi stai in guardia! Alcuni possono correre come dei tori, saltare da una parte all'altra del labirinto come conigli o anche essere in due posti nel medesimo istante.

Power Ups (Potenziamenti) – Questi oggetti possono aiutare Pac-Man a completare il labirinto.

Brown Sack (sacco marrone) .....Ferma i fantasmi per un breve periodo.
Magic Wand (bacchetta magica) .....Trasforma tutti i fantasmi in regali.
Pink Power Up (potenziamento rosa) .....Intrappola i fantasmi in un sacco marrone.
Blue Power Up (potenziamento blu) .....Pac-Man può trovarsi in due posti nello stesso istante.
Red Power Up (potenziamento rosso) .....Accelera Pac-Man.
Orange Power Up (potenziamento arancione) .....Punti extra.

Come utilizzare i comandi:

START GAME (INIZIA UNA PARTITA): Premi il **pulsante A.**

• Prima che il gioco inizi, puoi premere il pulsante **START** per far apparire il menu delle opzioni di Pac-Man Arrangement.
Hai a disposizione le opzioni seguenti:

Continue (Continua) - Riprendi la partita.

Settings (Impostazioni) - In questa schermata, puoi modificare le impostazioni seguenti:

Difficculty (Difficoltà) - Scegli tra: Easy (facile),
Normal (normale), Hard (difficile),
Very Hard (molto difficile)
Ultra Hard (difficilissimo).

Lives (vite) - Puoi iniziare con 2, 3, 4, 5 o 6 vite a disposizione.

Bonus - Imposta il numero di punti da raggiungere per guadagnare una vita extra.

1. 40.000 e 100.000 punti.
2. 40.000 punti.
3. Nessuna vita extra.

Done (fatto) – Ritorna alla schermata delle opzioni.

Tips (Suggerimenti) – Questa opzione fa apparire un elenco di suggerimenti per Pac-Man Arrangement. Scorrili premendo sinistra o destra sul **Control Pad**. Puoi abbandonare l'opzione premendo il **pulsante B** in qualsiasi momento o selezionando "Done" (fatto) e premendo il **pulsante A**.

Suggerimento 1: non mangiare una pillola energetica se ci sono dei fantasmi nella tana. Non diventerebbero vulnerabili.

Suggerimento 2: quando i Pac-punti sono larghi, rallenterai leggermente mangiandoli.

Suggerimento 3: quando Kinky (il fantasma con gli occhiali) è blu scuro, mangialo e tutti gli altri fantasmi diverranno vulneravbili.

Suggerimento 4: usa le frecce dello scatto dopo aver mangiato una pillola energetica per mangiare i fantasmi anziché stordirli. Puoi girare anche mentre stai scattando.

Main Menu (menu principale) – Questa opzione ti permette di tornare al menu principale, premendo il **pulsante A** dopo averla selezionata.

Durante il gioco:

• Usa il **Control Pad** per muovere Pac-Man.

• Tieni premuto il **pulsante L**, per visualizzare la metà superiore della mappa, o il **pulsante R**, per visualizzare la metà inferiore.

• Premi il pulsante **START** per mettere in pausa il gioco e far apparire il menu delle Pause Options (opzioni di pausa), in cui avrai a disposizione le seguenti opzioni:
Continue (continua)
Quit Game (abbandona la partita)
Main Menu (menu principale)

PAC-MAN

Come si gioca - Lo scopo del gioco è far mangiare a Pac-Man tutti i Pac-punti di ogni labirinto, evitando gli attacchi dei quattro fantasmi. Quando tutti i Pac-punti sono stati mangiati, puoi procedere al livello successivo. Sconfiggi il boss finale e vincerai il gioco.

Regole • Se tocchi un fantasma, perdi una vita.
- Il gioco finisce quando perdi tutte le vite.
- Quando raggiungi i 10.000 punti, ottieni una vita extra (questo valore è preimpostato e può essere modificato con la Bonus Option (opzione bonus) nel menu Settings (impostazioni).

Power Pellets (Pillole energetiche) - Dona a Pac-Man il potere di mangiare i fantasmi. Quando mangi una pillola, per un breve periodo i fantasmi diventano di colore blu scuro. Attenzione: prima di tornare al loro colore normale, i fantasmi lampeggiano! Quando un fantasma viene mangiato, i suoi occhi tornano alla Casa dei Fantasmi ed esso si rigenera. Più fantasmi riesci a mangiare consecutivamente, più punti ottieni.

Frit (Frutta) - La frutta appare due volte in ogni labirinto: mangiandola, ottieni dei punti extra. Più labirinti completi, più aumenta il valore della frutta.

Warp Tunnels (Tunnel di spostamento) – Attraversa questi tunnel, per apparire all'altro lato del labirinto. Utilizzali per rallentare un fantasma che ti segue troppo da vicino.**Come utilizzare i comandi:**

START GAME (INIZIA UNA PARTITA): Premi il **pulsante A**, per giocare in modalità Full Screen Mode (schermo intero), o il **pulsante B**, per la modalità Scroll Mode (schermo scorrevole).

- Prima che il gioco inizi, puoi premere il pulsante **START** per far apparire il menu delle opzioni di Pac-Man. Hai a disposizione le opzioni seguenti:

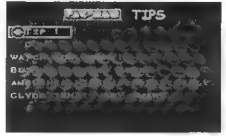
Continue (Continua) – Riprendi la partita.

Settings (Impostazioni) – In questa schermata, puoi modificare le impostazioni seguenti:

Lives (Vite) – Puoi iniziare con 1, 2, 3, o 5 vite a disposizione.
Bonus – Imposta il numero di punti da raggiungere per guadagnare una vita extra.

1. 10.000 punti.
2. 15.000 punti.
3. 20.000 punti
4. Nessuna vita extra.

Done (fatto) – Ritorna alla schermata delle opzioni.



Tips (Suggerimenti) – Questa opzione fa apparire un elenco di suggerimenti per Pac-Man. Scorrili premendo sinistra o destra sul **Control Pad**. Puoi abbandonare l'opzione premendo il **pulsante B** in qualsiasi momento o selezionando "**Done**" (fatto) e premendo il **pulsante A**.

Suggerimento 1: occhio a Pinky! Blinky tende a inseguire, Pinky a effettuare imboscate, Inky si spaventa facilmente e Clyde non è molto intelligente.

Suggerimento 2: sfrutta i percorsi a senso unico vicino alla tana dei fantasmi; questi ultimi possono percorrerli in una sola direzione, per cui utilizzali saggiamente.

Suggerimento 3: Pac-Man può girare più in fretta quando i fantasmi gli sono addosso e muoversi più velocemente quando non ci sono Pac-punti lungo la sua strada. Sfrutta queste informazioni a tuo favore!

Suggerimento 4: i frutti bonus appaiono quando Pac-Man mangia un certo numero di Pac-punti. Raccoglili per ottere dei punti.

Suggerimento 5: le pillole energetiche permettono a Pac-Man di mangiare i fantasmi e di muoversi più velocemente finché restano blu.

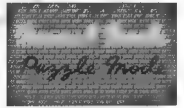
Main Menu (Menu principale) – Questa opzione ti permette di tornare al menu principale, premendo il **pulsante A** dopo averla selezionata.

Durante il gioco:

- Usa il **Control Pad** per muovere Pac-Man.
- Tieni premuto il **pulsante L**, per visualizzare la metà superiore della mappa, o il **pulsante R**, per visualizzare la metà inferiore.
- Premi il pulsante **START** per mettere in pausa il gioco e far apparire il menu delle Pause Options (opzioni di pausa), in cui avrai a disposizione le seguenti opzioni:
  - Continue (continua)
  - Quit Game (abbandona la partita)
  - Main Menu (menu principale)

Come si gioca- Dei blocchi cadono dalla cima dello schermo. Spostali e ruotali, per allinearli da sinistra a destra. Ogni volta che completi una linea, essa svanisce. Oh-oh, i fantasmi cattivi appaiono per rovinare le linee: devi "rimettere in riga" anche loro! Ecco che il tuo vecchio amico Pac-Man appare per mangiare un po' di spiritelli. Posizionalo nel punto giusto, e lui inizierà a mangiare fantasmi finché non ce ne saranno più (o fin quando andrà a urtare contro un blocco).

Normal Mode (Modalità normale)
In questa modalità siete tu, Pac-Man e, occasionalmente, una fatina contro i fantasmi e i blocchi cadenti. Scegli il livello di difficoltà tra Easy (facile), Normal (normale), Hard (difficile) e Hyper (difficilissimo).



Sneak Preview (Anteprima) - In questo riquadro puoi vedere cosa sta per scendere (blocco, fantasma, fatina o Pac-Man).

Fairy meter (Fatinometro) - Ogni volta che Pac-Man mangia un fantasma, un po' di polvere d'oro va a finire nel "Fatinometro". Quando questo si riempie, nell'anteprima appare una fatina (tranne che nel livello facile). Usa il Control Pad per muoverla. Quando si ferma, essa lancia un incantesimo che mette fuori gioco tutti i fantasmi sottostanti!

Score (Punteggio) - Il tuo punteggio attuale.

Lives (Llivello) - La tua velocità attuale.

Fairies (Fatine) - Non c'è solo il tuo vorace Pac-Man a darti una mano.

Puzzle Mode (modalità puzzle)
100 livelli di folle Pac-Attack. Ogni volta che ne completi uno, ottieni una Password. La prossima volta che giocherai, la Password ti permetterà di riprendere la partita da dove l'hai interrotta (cosicché tu non debba ricominciare tutto daccapo). Seleziona "Password" nella schermata introduttiva della modalità Puzzle, per inserirne una. In questa modalità, puoi far girare Pac-Man a sinistra o a destra utilizzando i pulsanti L e R.

Next (Seguente) – Vedi cosa sta per scendere (blocco, fantasma, fatina o Pac-Man).

Rest (Pac-Man restanti) – Quante volte ancora Pac-Man apparirà in questo livello.

Level (Livello) – Il livello attuale.

Password – Visualizza la password per il livello attuale.

Appendice per la modalità puzzle – L'appendice ti permette di giocare alla modalità Puzzle con i blocchi che scendono secondo una sequenza logica (e non casuale), al prezzo di qualche Pac-Man in meno durante il gioco. Per giocare in questa modalità, seleziona "Puzzle", tieni premuto destra sul Control Pad e premi il pulsante A. Apparirà la grafica d'appendice.

Come utilizzare i comandi:

START GAME (INIZIA UNA PARTITA): Premi il **pulsante A.**

- Prima che il gioco inizi, puoi premere il **pulsante START** per far apparire il menu delle opzioni di Pac-Attack. Hai a disposizione le opzioni seguenti:

Continue (Continua) – Riprendi la partita.

Tips (Suggerimenti) – Questa opzione fa apparire un elenco di suggerimenti per Pac-Attack. Scorrili premendo sinistra o destra sul **Control Pad**. Puoi abbandonare l'opzione premendo il **pulsante B** in qualsiasi momento o selezionando "Done" (fatto) e premendo il **pulsante A**.

Suggerimento 1: otterrai punti extra facendo cadere velocemente i blocchi.

Suggerimento 2: tieni un occhio sul prossimo gruppo in arrivo e non lasciare cadere quello attuale finché non sai già cosa fare col successivo.

Suggerimento 3: se vedi che col prossimo gruppo è in arrivo anche Pac-Man, cerca di notare in che direzione sta guardando. Comincerà a muoversi proprio in quel senso una volta lasciato.

Suggerimento 4: cerca di allineare i fantasmi orizzontalmente o verticalmente in modo che Pac-Man ne mangi il maggior numero possibile in un colpo solo.

Suggerimento 5: solo nella modalità puzzle, puoi fare in modo che Pac-Man sia rivolto a destra o a sinistra. Comincerà a muoversi proprio in quel senso una volta lasciato.

Suggerimento 6 : ricordati che avrai un numero limitato di Pac nella modalità puzzle. Una volta finiti, se saranno rimasti dei fantasmi, il gioco avrà termine.

Suggerimento 7: se coprirai accidentalmente un fantasma con un blocco, non mollare. Evita di impilargli sopra altri blocchi e Pac-Man potrebbe ancora catturarlo

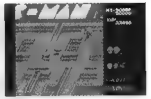
Main Menu (Menu principale) – Questa opzione ti permette di tornare al menu principale, premendo il **pulsante A** dopo averla selezionata.

Durante il gioco:

- Premi sinistra o destra sul **Control Pad** per muovere i blocchi.
- Premi giù sul **Control Pad** per far scendere velocemente i blocchi.
- Premi il **pulsante A**, per ruotare i blocchi in senso orario.
- Premi il **pulsante B**, per ruotare i blocchi in senso antiorario.
- Premi i **pulsanti L** e **R**, per dirigere Pac-Man a sinistra o a destra in modalità Puzzle.
- Premi il pulsante **START** per mettere in pausa il gioco e far apparire il menu delle Pause Options (opzioni di pausa), in cui avrai a disposizione le seguenti opzioni:

  Continue (continua)
  Quit Game (abbandona la partita)
  Main Menu (menu principale)

Come si gioca - Lo scopo del gioco è far mangiare a Pac-Man tutti i Pac-punti di ogni labirinto, evitando gli attacchi dei quattro fantasmi. Quando tutti i Pac-punti sono stati mangiati, puoi procedere al livello successivo. Il trucco per vincere è utilizzare saggiamente i salti e mangiare le pillole energetiche.



Regole

- Se tocchi un fantasma, perdi una vita.
- Il gioco finisce quando perdi tutte le vite.
- Quando raggiungi i 100.000 punti, ottieni una vita extra (questo valore è preimpostato e può essere modificato con la Bonus Option (opzione bonus).

Power Pellets (Pillole energetiche) – Dona a Pac-Man il potere di mangiare i fantasmi. Quando mangi una pillola, per un breve periodo i fantasmi diventano di colore blu scuro. Attenzione: prima di tornare al loro colore normale, i fantasmi lampeggiano! Quando un fantasma viene mangiato, i suoi occhi tornano alla Casa dei Fantasmi ed esso si rigenera. Più fantasmi riesci a mangiare consecutivamente, più punti ottieni.

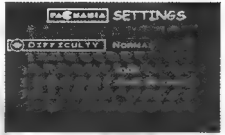
Fruit (Frutta) – La frutta appare due volte in ogni labirinto: mangiandola, ottieni dei punti extra. Più labirinti completi, più aumenta il valore della frutta.

One-Way Areas (Sensi unici) – Ogni livello ha delle zone a senso unico, dalle quali i fantasmi non possono provenire. Impara i loro tragitti, per scoprire le scorciatoie.

Come utilizzare i comandi:
START GAME (INIZIA UNA PARTITA): Premi il **pulsante A.**

• Prima che il gioco inizi, puoi premere il pulsante **START** per far apparire il menu delle opzioni di Pac-Mania. Hai a disposizione le opzioni seguenti:

Continue (Continua) – Riprendi la partita.



Settings (Impostazioni) – In questa schermata, puoi modificare le impostazioni seguenti:

Difficulty (difficoltà) – Scegli tra: Easy (facile), Normal (normale), Hard (difficile), Very Hard (molto difficile) Ultra Hard (difficilissimo).

Lives (Vite) – Puoi iniziare con 1, 2, 3, o 5 vite a disposizione.

Bonus – Imposta il numero di punti da raggiungere per guadagnare una vita extra.

1. 50.000 punti.
2. 100.000 punti.
3. 150.000 punti
4. Nessuna vita extra.

Done (fatto) – Ritorna alla schermata delle opzioni.

Game End (Fine del gioco) – Imposta il livello finale del gioco: 23rd Round (23°), 11th Round (11°), o Endless (senza fine).

Tips (Suggerimenti) – Questa opzione fa apparire un elenco di suggerimenti per Pac-Attack. Scorrili premendo sinistra o destra sul Control Pad. Puoi abbandonare l'opzione premendo il pulsante B in qualsiasi momento o selezionando "Done" (fatto) e premendo il pulsante A.

Suggerimento 1: quando sei a mezz'aria, puoi svoltare in una curva oltre che girarti di 180 gradi.

Suggerimento 2: quando soddisfi certe condizioni, apparirà un oggetto. Mangia la superpillola per aumentare la tua velocità; il suo effetto diminuisce rapidamente, quindi cerca di mangiare più Pac-punti che puoi.

Suggerimento 3: se ti dilunghi troppo nello stesso livello, la tua capacità di salto diminuirà finché non potrai eseguire questa mossa.

Suggerimento 4: data la vastità di ogni livello, prova a mangiare tutti i Pac-punti di ogni quadrante. Altrimenti, potrebbe risultare difficile individuare gli ultimi Pac-punti rimasti.

Suggerimento 5: salta con un certo anticipo per scavalcare un fantasma, altrimenti rischi di essere intercettato ugualmente mentre sei nella fase ascendente della parabola.

Suggerimento 6: puoi scavalcare il fantasma verde saltando al momento giusto, ma fa' attenzione a quello grigio che è a sua volta un ottimo saltatore.

Suggerimento 7: ogni livello ha delle aree a senso unico da cui i fantasmi non passano arrivare. Impara gli schemi in modo da scoprire le scorciatoie ed evitare di essere sorpreso.

Suggerimento 8: soddisfando certe condizioni, apparirà un oggetto. Le pillole doppie raddoppieranno i punti che guadagnerai.

Suggerimento 9: se tocchi contemporaneamente una pillola energetica e un fantasma, la pillola avrà effetto per prima.

Main Menu (Menu principale) – Questa opzione ti permette di tornare al menu principale, premendo il pulsante A dopo averla selezionata.

• Usa il **Control Pad** per muovere Pac-Man.

• Premi i **pulsanti A** o **B** per saltare. Pac-Man può saltare oltre i fantasmi, ma stai attento: anche alcuni di loro sanno saltare!

• Premi il pulsante **START** per mettere in pausa il gioco e far apparire il menu delle Pause Options (opzioni di pausa), in cui avrai a disposizione le seguenti opzioni:

Continue (continua)
Quit Game (abbandona la partita)
Main Menu (menu principale)

RICONOSCIMENTIS...

Published by: *Namco Hometek Inc*
Developed by: *Mass Media*

Producer: *Mike Lescault*
Associate Producer: *Jon Kromrey*
Product Marketing Manager: *Jim Atkiss*

Quality Assurance Manager: *Brian Schorr*
Quality Assurance: *Dae Kim, Adrian Escultura, Eric Van Pelt, Ryan Chennault*
Package and Manual Design: *Price Design Team*

Special Thanks:
Yoshi Homma, Jesse Taylor, Dai Matsumoto, Berry Kane, Yas Noguchi, Roman Scharnberg

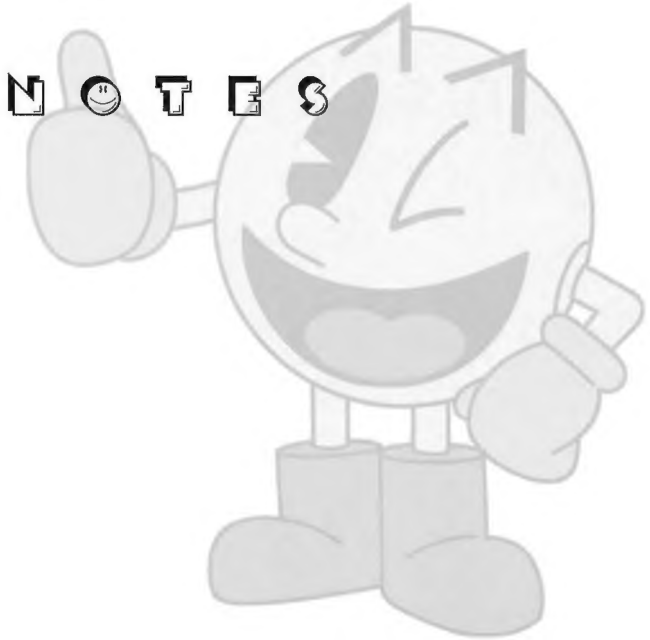
Special Thanks to Namco Ltd:
Masaya Nakamura
Shigeru Yokoyama
Takefumi Hyodo

Mass Media
Executive Producer: *David Todd*
Producer: *Bernie Whang*
Programming: *Robert Toone, Andy Green, Bob Hickman and Colby Koch*
Shell Programmer: *Nigel Spencer*
Lead Artist: *Robin Karlsson*
Software Tools Guru: *Ken Jordan*
Additional Tools: *Dan Pinal*
Music: *Jim Andron*
Additional Artwork/SFX Conversion: *Bernie Whang*
Pac-Man Arrangement/SFX Conversion: *Andrew Burg*
Interactive Studio Management: *Bob Jacob, Clyde Grossman and Stewart Kosoy*
Testing: *Donald Mendoza*

Special Thanks: *Charlene Bohnhoff*

NOTES

NOTES



NOTES

Avvertenze e precauzioni per i consumatori

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'UTILIZZO DEL VIDEOGIOCO

⚠ PRECAUZIONI/AVVERTENZE BATTERIE

OSSERVARE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PER EVITARE CHE LE BATTERIE "SCOPPIETTINO" O CHE FUORIESCA DELL'ACIDO DANNOSO PER LA SALUTE, PER IL GAME BOY ADVANCE E PER GLI ACCESSORI. IN CASO DI PERDITA DI ACIDO DALLE BATTERIE, EVITARE CHE QUESTO ENTRI IN CONTATTO CON GLI OCCHI O LA BOCCA E LAVARE ACCURATAMENTE LA PELLE E I VESTITI SU CUI L'ACIDO È CADUTO.
CONTATTARE IL PRODUTTORE DELLE BATTERIE PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

1. Per il Game Boy Advance usare solo batterie alcaline. Non usare batterie al zinco carbonio o qualsiasi altro tipo di batterie non alcaline.
2. Non mischiare batterie nuove e usate (sostituire tutte le batterie contemporaneamente).
3. Non invertire la polarità delle batterie (il polo positivo [+] e quello negativo [–] devono essere nella giusta posizione) ed evitare di causare corto circuiti.
4. Non lasciare le batterie usate nel Game Boy Advance.
5. Usare batterie dello stesso tipo (non usare contemporaneamente batterie alcaline, batterie zinco carbonio o batterie di marche diverse). Usare solo batterie del tipo raccomandato o ad esso equivalenti.
6. Non lasciare le batterie nel Game Boy Advance o negli accessori per lunghi periodi di inutilizzo.
7. Spegnere sempre l'apparecchio quando le batterie sono scariche.
   Spegnere sempre il Game Boy Advance dopo aver giocato.
8. Non gettare le batterie nel fuoco.
9. Non usare batterie ricaricabili al nichel cadmio.
   Non tentare di ricaricare le pile non ricaricabili.
10. Non usare le batterie se la pellicola protettiva in plastica è danneggiata.
11. Non inserire o rimuovere le batterie se l'apparecchio è acceso.
12. NOTA GENERALE: Togliere le batterie ricaricabili prima di ricaricarle.
    Le batterie ricaricabili devono essere ricaricate solo in presenza di un adulto.

⚠ AVVERTENZA TENSIONE PROLUNGATA

L'uso prolungato di videogiochi può risultare in dolori muscolari, articolari e irritazione cutanea. Seguire le seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea.
- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
- Se il dolore o la stanchezza a mani, polsi e braccia continuano durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

⚠ AVVERTENZA EPILESSIA

Una minoranza di persone (circa 1 su 4.000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.
Coloro che hanno sofferto di crisi o perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
Si raccomanda ai genitori di osservare i figli mentre giocano. In presenza di sintomi quali: stordimento, alterazione visiva, fibrillazione oculare, stiramento muscolare, movimenti incontrollati, perdita di coscienza e orientamento o convulsioni INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO e consultare un medico.

PER EVITARE IL VERIFICARSI DELLE CRISI, SEGUIRE LE SEGUENTI INDICAZIONI PER L'USO DEI VIDEOGIOCHI:
1. Stare il più lontano possibile dallo schermo.
2. Usare preferibilmente schermi piccoli.
3. Non giocare se si è stanchi o si ha bisogno di dormire.
4. Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
5. Fare sempre una pausa di 10 – 15 minuti dopo ogni ora di gioco.

namco®